VOL. II - NÚMERO 5 - INCLUYE CD-ROM
Minami
REVISTA INDEPENDIENTE DE MANGA Y ANIME
795 PTAS
4,78 EUROS
DIGIMON
EL NUEVO BOMBAZO DE TVE
X-1999
CLAMP
POKÉMON
ACTUALIZACIÓN DE LA GUÍA DE CAPÍTULOS
PÓSTER - CARÁTULAS - NOTICIAS - CLAMP - SHIROW - INTERNET - VIDEOJUEGOS - HUMOR - OPINIÓN - YAOI - Y MUCHO MÁS
00005
8 414090 223881

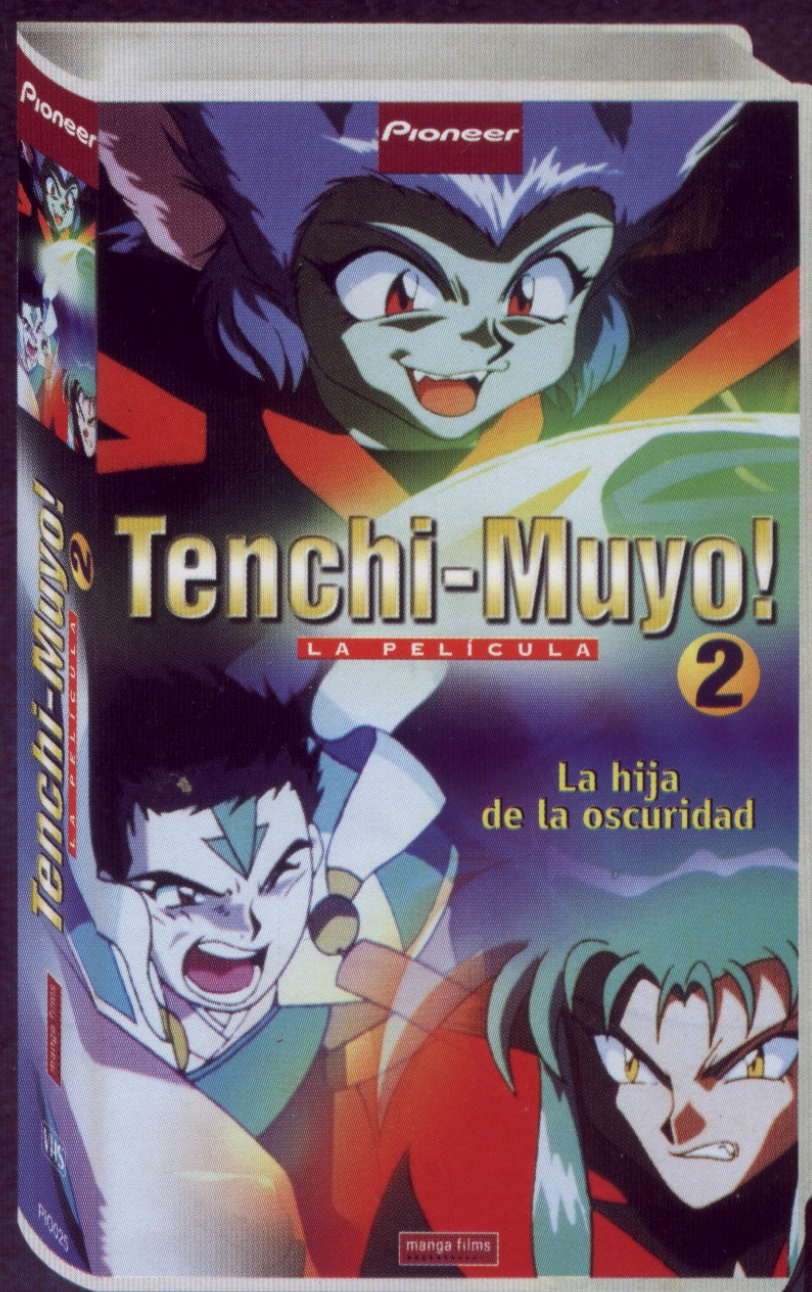
Pioneer

La marca del anime.

Tenchi-Muyo!

LAS PELÍCULAS 1 Y 2

¡Toda la calidad, humor, acción y emoción de la famosa saga Tenchi-Muyo!



A la venta a partir del 26 de Abril

Por fin a la venta en vídeo las películas inéditas en TV, no las dejes escapar.

Pioneer

PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • http: //www.mangafilms.es
E-mail: manga@mangafilms.es

manga films

¿NOVEDADES?

La verdad es que ya no sé qué poner en la editorial. Había decidido dejar ya los comentarios a otras revistas por mucho que nos estén copiando. Tampoco quería meterme demasiado en temas del mundillo editorial. Ni siquiera iba a meterme con todos esos dragonbabosos que defienden a capa y espada a su querida Dragon Ball contra la "usurpadora" Pokémon esgrimiendo que su serie fue un fenómeno mediático mucho mayor (claro, claro, no hay más que ver la de películas de DB que se estrenaron en el cine o las portadas de la prensa "seria" que le fueron dedicadas) o, atención, acusando a Pokémon de falta de originalidad (lo que me faltaba por oír, un fan de DB acusando a otra serie de argumento plano y nula originalidad, ahora ya lo he visto todo, me puedo morir tranquilo). En realidad, quería hablar de algo que no tuviera nada que ver con el tema, soltar alguna paranoia de las mismas, seguramente con relación con mis oposiciones.

Pero las circunstancias no me lo han permitido. Por un lado, en TVE, que había jurado y perjurado haber vetado el anime, ha empezado a emitir Digimon, una serie estilo Pokémon (aunque en realidad sea anterior, ver el artículo de Jaime Ortega para más datos) que seguramente también sea un éxito (no olvidemos que se emite por un canal nacional en muy buena hora). Por otro lado, Planeta decide dar una última oportunidad a las peticiones de los aficionados y sacar X, haciéndolo además en el formato más económico y rentable para el lector. Si con todo esta serie tampoco se vende la cosa va a empezar a estar muy malita de verdad (sí, más aún de lo que ya está).

Por si fuera poco, he visto anuncios de Mononoke Hime en televisión, e incluso han hablado de ella en algunos espacios informativos. Entre nuestra querida princesa y Pokémon puede que el anime japonés consiga por fin que las grandes pantallas le presten atención.

Sin embargo, una de cal y otra de arena. Acabo de ver las noticias de Tele5 y han anunciado que el chico de Murcia que mató a sus padres y hermana estaba, literalmente, imitando a su héroe, el protagonistas de un videojuego de rol japonés (en concreto se referían a Squall). Te cagas, lo han dicho todo: videojuego, rol y japonés. La que nos espera... En fin, ya he avisado a Sergio Herrera para que lo tuviese en cuenta de cara a Loading, ahora sólo nos queda rezar. Aunque no dejo de preguntarme cómo es posible que, con la de ejemplares que ha vendido el susodicho juego (el Final Fantasy VIII, creo), no haya habido muchísimos más asesinatos, total, si todo aquel que juega se convierte en un psicópata peligroso...

Por supuesto, esto es indignante si nos centramos en nuestro mundillo, si hacemos caso al mundo real esto del chico asesino es, evidentemente, una minucia en comparación con los problemas que tiene el planeta, pero normalmente solemos cerrarnos a ese tipo de cosas, hacer oídos sordos, no porque seamos así de cabrones, sino porque si no nos volveríamos locos. Y si no me creéis, id a alguna avenida céntrica de vuestro pueblo o ciudad, fijaos en toda la gente que pasa, y tratad de digerir que todos son como vosotros, que todos tienen una vida con sus alegrías y sus penas, sus problemas en casa, sus amigos, sus novios o novias, sus esperanzas, sus sueños, sus proyectos, sus errores, sus disgutos... tratad de asimilar todo eso y veréis porqué al final todos tendemos a aislarnos y preocuparnos sólo de nuestro entorno más cercano.

Por tanto, vamos a centrarnos en Minami, pues también hay novedades. Para empezar, el jefe supremo me ha confirmado que por fin vamos a cambiar de imprenta, y ya era hora porque mira que eran cutres y dejaban la revista hecha un asco. Y, además, algo a lo que yo me oponía: Tenemos mascota.

Veréis, la idea de la mascota me la han estado planteando desde el número 0 de Minami2000, y además todo tipo de gente, desde el jefe supremo hasta diversos dibujantes, pasando por colaboradores y lectores, pero yo me sentía reacio a algo que consideraba inútil, absurdo e incluso infantil. Pero es que ahora uno de los muchos buenos dibujantes que rondan por estas tierras no es que me haya propuesto hacer una mascota, es que directamente la ha hecho y me la ha mandado, y ya no puedo luchar contra los elementos, así que venga, "habemus mascota". Se llama MIM (nada que ver con Mi Inteligente Muñeco, aquel peluche rosa de Los Sabios (los que tengáis edad para recordad aquel programa, claro)), espero que os guste, porque lo cierto es que Ismael se lo ha currado y la versión de algunas secciones es sencillamente genial.

Hale, y ya, que con esto de la semana santa el jefe ha adelantado las fechas una semana (sin aviso previo, claro) y llevo todo el finde de paliza con la única alegría de la victoria del Alba y la visita sorpresa de mi novia, y, la verdad, quiero terminar ya.

STUPID, STUPID RAT CREATURES!

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

No es "la revista que estabas esperando"...

... es mucho más.

Bienvenidos al NeXuS

MANGA · CÓMICS · ROL · CLÁSICOS · LIBROS · ART BOOKS · VIDEOJUEGOS · CINE · INTERNET

Dirección: María José Castro

Coordinador: Lázaro Muñoz

Colaboran: Marc Ortiz, Santiago Tejero, gonzo, Alex Mateo, Alessandra Moura, Manuel Ortega, Matsuyama, Josema, Carlos Alejo, Petrus, Shinohara, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Spidei, Eva Díaz, Nuria Plasencia, Ozaki, Ohtahkiu, Ackmanu, Mike Sánchez, Minako, Lady Andromeda, Folken Fanel, Buffy, Yoshi, Miguel Romero, Guillermo March, J. A. Moreno Moya, Jesús Muñoz, Krestas, Ismael Álvarez

Corrección de textos: Lidia Núñez y Lázaro Muñoz

Filmación y coordinación de maquetación: Gabriel Sánchez

Maquetación: LM Software

Contenido del CD: Raúl Domínguez, José García, Lázaro Muñoz

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. San Juan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Printone S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución Tiendas Especializadas:
SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona.
Tel: 933001022.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami - Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 477 22 84
e-mail: minami@aresinf.com

Minami

año 2 - número 4

ÍNDICE

· Portada: X
· Editorial 3
· Sumario 5
· Noticias 6
· Gonzoisland 8
· Top Ten 9
· Información 10
· Salón de Madrid 11
· Salón de Granada 12
· Salón de Jerz 14
· X 16
· Ashen Victor 22
· Digimon 24
· Pokémon 27
· Shirow 32
· Saint Seiya - Hades 34
· Zetman 37
· Tsukasa Hojo 38
· Es mi héroe 39
· Crítica 40
· Yaoi 41
· Laboratorio Científico 42
· Humor 43
· Cultura Japonesa 44
· La Opinión de Lázaro 45
· La Opinión de los Lectores 46
· Debate 48
· En la otra esquina 49
· ¡Esto es Greenwood! 50
· Desde la Torreta de Mazinger Z 51
· No sólo de manga vive el hombre 52
· Manga y Videojuegos 53
· Videojuegos 54
· Internet 56
· J-Music 58
· Fan Art y Glosario 60
· University Blues 61
· La Palestra 62
· Correo 63
· Instrucciones del CD 66

Todas las imágenes de *Pokémon* son © Pokémon 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures, inc./GAME FREAK, inc. TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo
Todas las imágenes de *Digimon* son © Toei Animation, Bandai y Arait Multimedia S.A.
Para elaborar las *noticias* utilizamos, entre otras cosas, los datos que nos pasan de las editoriales, empresas y canales, así como los boletines informativos que a través de internet nos envían Daily Dreamers, ADAM, Mangaes y Mangacup.

NOTA: ESTA SECCIÓN NO VA DEDICADA A CASI TODOS LOS PERIÓDICOS Y CANALES DE TELEVISIÓN, QUIENES HAN DADO LA NOTICIA DEL ASESINATO DE MURCIA CON TANTA OBJETIVIDAD Y FIDELIDAD COMO GARY OAK MODESTIA. ES DECIR, NINGUNA. ES INCREÍBLE, NO SE CANSAN DE ATACAR INJUSTAMENTE Y SIN MOTIVO AL MANGA, ROL, VIDEOJUEOGS, ETC. MUY TRISTE...

Bueno, bueno, bueno, este mes sí que hay novedades, no en vano mientras leéis esto se está celebrando el Salón del Cómic de Barcelona, así que no perdamos tiempo y vamos allá. Aunque antes de nada recordar que a finales de abril (no sé si llegará a tiempo), concretamente del 24 al 28, se celebra la II Semana del Manga y Anime en Bilbao en el Centro Arte. También por esas fechas se celebra el I Salón Manga de Sevilla (del 27 al 30 en el pabellón de Correos de la Isla de la Cartuja (antigua Expo´92)). Ambos contarán con diversas actividades y proyecciones. Sentimos no haber podido avisar antes pero la información nos llegó cuando nuestro numero anterior ya estaba en imprenta.

Para empezar, Planeta, que sigue enrollándose y nos manda esa columnita que tenéis a la derecha del todo. Destacar, evidentemente, **X** de Clamp, una obra de esas que se sacan a petición de los aficionados, a ver si no hacemos lo que con **Patlabor**. Y reseñar la nosécuántas reedición de **Dragon Ball**. Y dura, y dura...

En cuanto a Glenat, además de sus números habituales tienen previsto sacar para el Salón el número 6 de **Raïka** (si por cualquier motivo no saliera sabemos de quien será la culpa, así que ya le daremos una colleja).

De Norma nos acaba de llegar su catálogo de novedades de marzo (sí, leéis bien, marzo), así que cuando dentro de unos meses nos lleguen sus novedades para este Salón ya os las diremos.

Pasamos a vídeo. Manga Films tiene pensado sacar el 17 de mayo **Lamu 4: chico encuentra chica** y **Sakura Mail 2**, con los episodios 5 al 8 de los 12 que componen la serie (los últimos volúmenes de estos títulos saldrían el 14 de junio). Además, recordar que desde el día 19 de abril podéis disfrutar de las dos películas de **Tenchi Muyo!** Por cierto, ¿recordáis aquellos rumores de que iban a emitir el anime de **Detective Conan**? Pues en Manga Films se lo están pensando, el problema es que dicen que quieren esperar a que sea algo más conocida, y si se esperan mucho y el manga cierra (tal y como dicen los rumores) podría no ser conocida nunca.

En cuanto a Selecta Vision, este mes nos ofrecen **Generator Gawl**. Y ya, nos ha sido imposible sacarles nada más.

Pasamos a Dynamic SK España, que van a sacar **Gunbuster** subtitulado (al parecer por petición expresa del *Hideakki Anno*, nueva paranoia de este ser). También están trabajando para conseguir la última OVA de **Getter Robo**, pero no pueden prometer que vaya a estar para el Salón de Barcelona.

En cuanto a canales de televisión, ya avisamos convenientemente de la inminente emisión de **Digimon** en un canal nacional, así que si estuvisteis atentos sin duda pillasteis la serie desde el primer capítulo, ya que empezó a emitirse el jueves 30 de marzo. Se emite en La2, a eso de las 14:00 horas.

Como siempre, aunque no conseguimos que nos pasen los datos, os recordamos que estéis muy atentos a canales autonómicos y locales, pues son continuas y constantes las apariciones y desapariciones de series.

Fox Kids también tiene novedades, en concreto en forma de especiales **Pokémon**, pues a la emisión de la serie regular a las 14:20 y 19:30 los días de diario y 10:40 y 16:25 los fines de semana se suma este especial "**Los mejores combates Pokémon**" los días 21 y 22 de mayo (domingo y lunes). A las 13:55 el domingo y a las 17:40 el lunes. Además, los que tengáis hermanos pequeños podéis decirles que los días 13 y 14 de mayo habrá, a las 13:30, especiales de **La Bruja Aburrida**, la mala de **Las Tres Mellizas** ahora con su propia serie.

Y también nos encontramos novedades en Vía Digital (por cierto, saludar a la nueva encargada, *Judith*). Para empezar, en el canal Buzz el 28 de mayo a las 23:00 horas nos ofrecerán una película de culto, **Manie Manie**, una trilogía de historias a cargo de *Rin Taro*, *Yoshiaki Kawajiri* y nada menos que *Katsuhiro Otomo*, toda una joya. Y en cuanto al Club Súper 3, desde el 1 de mayo todos los días a las 8:05, 14:30 y 19:35 **Card Captor Sakura**, una serie que no necesita presentación (si queréis más información os remitimos al número 1 de **Minami**).

Como curiosidad, hemos oído que van a sacar la serie de **Pokémon** en vídeo. Al parecer será la misma empresa que saca todas las "OVAs" de Disney, e irán a ritmo de una cinta con 3 ó 4 capítulos por semana. En cuanto tengamos más información os lo haremos saber.

Siguiendo con las curiosidades, aquí tenéis algunos de los datos oficiales que Nintendo acaba de pasar. Según ellos en España el videojuego lleva más de 300.000 ejemplares vendidos en 4 meses; Martinez Roca ha vendido más de 6,5 millones de cartas en un mes; hay más de 300.000 juguetes de Hasbro Ibérica comercializados desde su lanzamiento; el videojuego arrasó en el 99 en Estados Unidos, ocupando **Pokémon** 5 de las 6 primeras plazas del Top Ten anual (entre ellas las 3 primeras, por supuesto); la serie de dibujos es líder de audiencia entre el público infantil, pues según los últimos datos de Sofres es uno de los programas más vistos por los niños de entre 4 y 12 años, con una cuota de pantalla del 56%, lo que equivale a decir que algunos episodios han sido seguidos por más de un millón de personas, con unas previsiones claramente a la alza; la banda sonora tanto de la serie como de la película ya está a la venta. Y hay quien aún se atreve a decir que no ha superado ampliamente a **Dragon Ball** como fenómeno mediático...

Por cierto, y para los dibujantes aficionados, decir que ya está en marcha el 16 Concurso de Cómics Ciudad de Cornellá. Como hay tiempo pondremos las bases en el próximo número, que en este no cabía, pero vamos, lo típico, nada del otro jueves.

Pasamos al extranjero, empezando por Italia, donde se ha anunciado la reedición de los mangas de **Nausicaa** y **Spriggan** (**Striker**). Además, en el campo de la animación estrenan unos cuantos shojos: **Hana Yori Dango**, **Kodomo no Omocha** y **Utena**. También **Wedding Peach** (aka *si Sailor Moon os parecia poco*) y **Detective Conan**. Todas por el canal Italia 1, que no es ni por satélite ni movidas raras. En otra cadena, TMC, ponen una que se llama **Gordian** de robots y de humor que por lo que comentan está muy bien. Unos tanto y otros tan poco...

Llegamos a los USA, donde nos encontramos con que el manga **Dark Angel** de *Kia Asamiya* (publicado en España por Norma) continuará en una serie realizada expresamente para EEUU (dibujada incluso en sentido de lectura occidental) y que será editada por Image y publicada a todo color, siendo coloreada por *J.D.Smith* (**Witchblade**, **Fathom**).

Pero para curiosidades la noticia que acabamos de ver en la tele de que la gente de **Los Simpson** está realizando una nueva serie, en colaboración con dibujantes españoles, basada en la vida y obra de *Gaudí* y llamada "**The Gaudians**". Casi nada...

Y llegó la hora de comentar las noticias del país del Sol Naciente. Como no podía ser de otra forma, al final ha aparecido una *idol singer* puesta al día, con las nuevas tecnologías: **Cyber Idol Mink** de *Megumi Tachikawa*, que se publica en la Nakayoshi, Kodansha, y del que acaba de salir el primer tomo. *Minku Shiraishi* era una chica normal de 2º de secundaria hasta que le llega un CD-ROM del futuro, "Wanna-be", y provoca que se convierta en *Mink*, toda una *idol singer* con *manager* incluido del que está enamorada: *Motoharu Toriumi*, y su productor *Iriya*, con el que intentará desbancar a su veterana rival *Asumi Mizuhara*. Por supuesto tiene a la mascota de turno, llamada en este caso *Omu-kun*, me encanta la expresividad de sus ojos y los abundantes SDs que hay en el manga. De lo "moderna" que es esta serie, tenemos el CD-ROM de Windaws 2099, móvil con pantallita y demás. Jeje. Nakayoshi, al cumplir sus 45 añitos, lo celebra pasando esta historia a anime, es encantadora.

Otra serie de Nakayoshi que pasa a la pequeña pantalla es **Da! Da! Da!** de *Mika Kawamura*, ya tiene 4 tomos y se estrenó el 28 de marzo a las 18.00 en la NHK. Otra chica de 2º de secundaria, *Miyu*, tiene que irse a casa del viejo *Saionji* ya que sus padres están en América, pero como dicho viejo también se ha largado a la India, se queda a solas con *Kanata Saoinji*, de su misma edad. Por supuesto, la "normalidad" (es un decir, una parejita de apenas 13 años viviendo juntos...) no dura mucho, ya que aparece un precioso bebé del espacio, *Lû*, que sólo sabe decir "da da da", así que lo tienen complicado para saber de dónde ha venido y porqué. Hay mascota, *Wanya*, algo así como Guaomiau.

El 3 de abril se celebró el Festival **Card Captor Sakura 2000** al que asistieron las dobladoras más importantes. Asimismo, podemos decir que ya ha salido el tomo 11 del manga y para este verano está prevista la segunda película en la que se incluyen los nuevos personajes como *Eliol, Rubi Moon, Yue* y demás. Por supuesto, hay nuevo CD, el Original Soundtrack 4 que incluye el opening: *Prachina* (lo más curioso es que lo canta *Maaya Sakamoto*, sí, la de **Escaflowne**), nuevo ending: *Fruits Candy*, y dos canciones más: *Kureyuku hitotose* y *Hitotsu Dake*. Por 3.045 yens. Y lo que más mola, una gameboy color con dibu de *Sakura*, aunque los 7.280 yens no molan tanto. Y por si queréis estar al tanto de las aventuras de la *Kinomoto*, siguiendo la Nakayoshi, jeje, *Li Shaoran* por fin se declara a la prota.

A partir del 26 de abril tenemos la nueva OVA en la que está trabajando Gainax, serán 6 capítulos disponibles en vídeo y DVD y se llama algo así como **Fuhwah**... creo. Asimismo, esta empresa también ha sacado a la venta una edición especial en DVD de **Otaku no Video**. Y **Evangelion** sigue al pie del cañón, tenemos un libro más: el Newtype Filmbook Extra, Evangelion Remix I (The TV Episodes 01 11) por sólo 3000 yens.

Una serie algo extraña e interesante: **Tenshi kinryoku (Angel's Cage)**, tiene ya 16 tomos a la venta y no sé cómo habrán podido contar esta historia en apenas un OVA de 3 capítulos, el 25 de mayo sale a la venta el primero en vídeo y DVD al precio de 5800 yens. 9.000 pelas por apenas 30 minutos me parece excesivo. En breve, haremos un artículo de esta serie.

Si os acordáis de cuando hablábamos de **Mamotte Shugogetten**, ya acabó la serie en antena, ya se han publicado 10 tomos pero ahora tendremos disponible una OVA con 5 capítulos. El primero aparecerá el 23 de junio, el siguiente ya en agosto y se centrará en *Xaoling* y la pequeñina *Rishu*.

Y lo más interesante para muchos, hace años el Estudio Pierrot decidió pasar los 18 tomos de **Fushigi Yuugi** a 52 capítulos más algunas OVAs, ahora le ha tocado a su sucesora. **Ayashi no Ceres,** con sus 13 tomos ya en la calle, va a tener serie propia y empieza el 20 de abril en el canal satélite de pago Wowow. ¿Nos llega a nosotros la señal? Ya era hora de poder ver en color a *Tooya, Aya, Aki* y demás tíos buenos. En la siguiente Minami os hablaremos de estas series y de su autora: *Yuu Watase*. También puede ser muy curioso leer la novela que tiene como protagonista a *Nakago* (el malo de **F. Yuugi**) que han hecho recientemente unas fans.

Ya que **X** de *Clamp* va a tener una segunda oportunidad, ahí tenéis el dato de otro libro de ilustraciones que ha salido en marzo de esta serie. Se titula **ZERO**, tiene 168 páginas en A4 y cuesta 3600 yens.

Ya llegó la primavera, y con ella el último capítulo de la nueva OVA de **Ah mi Diosa**, esperamos tener más información ya que la ilustración que acompaña a esta escueta información está genial.

Tras la serie de **Tenkuu no Escaflowne**, llega la película, los diseños son algo extraños, quizá porque todos los personajes son más viejos, quizá intentaron arreglar el final tan... deprimente que nos ofrecieron, pero quizá os guste ver a la adorable **Meruru** algo más crecidita.

Ya han aparecido los tomos 14 de **X**, 11 de **Family Compo**, 11 de **Card Captor Sakura**, 2 de **Angelic Layer** y 16 **B'TX**.

Si habéis estado viendo la serie de **Conan, el niño del futuro**, están emitiendo una segunda parte en Japón.

RANKING SEGÚN NEWTYPE DE MARZO DE SERIES EMITIDAS LA PRIMERA SEMANA DE ENERO DEL AÑO 2000

Esto es para que os hagáis una idea de la diferencia entre unas y otras series, las que no tienen puntuación, no están incluidas.

Second Stage 3.8	Soreike! Anbanman 5.1
Axel Saga 2.2	V Gundam 3.2
Ojama onna doremi 6.1	Chibimaruko-chan 14.6
Kaikan 2.8	Digimon Adventure 18.1
Kamikaze kaitô Jeanne 4.8	Doraemon 13.0
Kyoro-chan 4.7	Trouble Chocolate 2.1
Guru Guru Town Hanamaru-kun 2.7	Dong ki kong 4.6
	Hunter X Hunter 8.0
Crayon shin-chan 15.7	Pocket Monster 10.2
Cyborg Gukuro-chan 2.4	Orphen Revenge 4.0
Sazae-san 22.1	Conan, el chico del futuro II 2.9
Subaku-kun 3.4	Detective Conan 14.6

NOVEDADES DE PLANETA PARA EL SALÓN

ANTON
Guión y dibujo: Yoshikazu Yasuhiko
Medio tomo de 96 y 80 páginas más cubiertas. Los números 1 a 4 tienen 80 páginas y los números 5 y 6 tienen 96 páginas
Serie de 6 números
P.V.P.: 595 ptas./3,58 euros

I´´S 13 a 24 (Continuación)
Guión y dibujo: Masakazu Katsura
Medios tomos de 96 y 80 páginas más cubiertas. Los números 13, 15, 18, 20, 22 y 24 tienen 80 páginas. El resto de números tienen 96 páginas.
Ampliación de 12 números
P.V.P.: 595 ptas.

DRAGON BALL (EDICIÓN A LA JAPONESA)
Guión y dibujo: Akira Toriyama
Tomos de 176, 184, 192 y 240 páginas más cubiertas. Los números 1, 3, 5 a 25, 28, 32, 34 a 36, 39 y 40 tienen 176 páginas, los números 2, 4, 26, 27, 29 a 31 y 33 tienen 184 páginas, los números 37 y 38 tienen 192 páginas y los números 41 y 42 tienen 240 páginas
Serie de 42 números

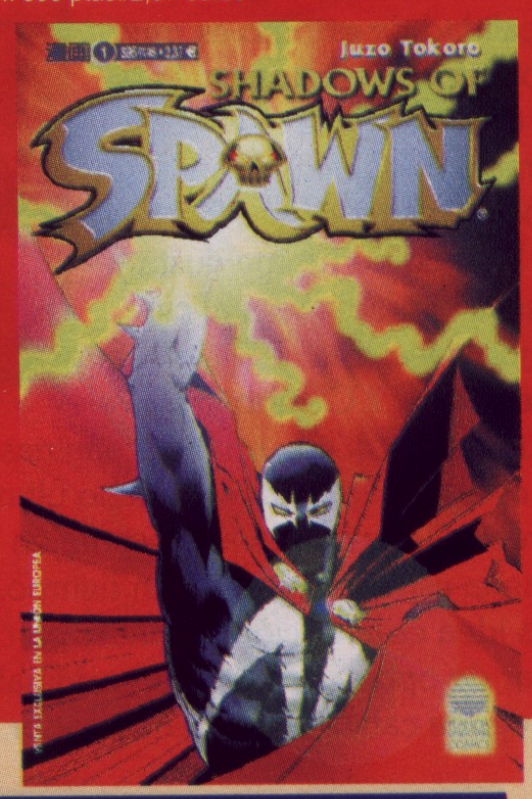
X, de CLAMP
Guión y dibujo: Clamp
Tomos de 176 y 192 páginas más cubiertas. Los números 1 a 4 tienen 192 páginas y el número 5 tiene 176 páginas
Serie de 5 números
P.V.P.: 995 ptas./5,98 euros

SOLAMENTE TÚ, 2ª ED.
Guión y dibujo: Wataru Yoshizumi
Comic book de 64 y 48 páginas más cubiertas. Los números 1 a 4 tienen 64 páginas, y el 5 y 6 tienen 48 páginas.
Serie de 6 números
P.V.P.: 350 ptas./2,1 euros

ZETMAN
Guión y dibujo: Masakazu Katsura
Medios tomos de 88 y 96 páginas más cubiertas. El número 1 tiene 88 páginas y el número 2 tiene 96 páginas
Serie de 2 números
P.V.P.: 595 ptas./3,58 euros

ASHEN VICTOR
Guión y dibujo: Yukito Kishiro
Medio tomo de 128 páginas más cubiertas
Número único
P.V.P.: 850 ptas./5,11 euros

SHADES OF SPAWN
Guión y dibujo: Juzo Tokoro
Comic book de 64 páginas más cubiertas
Serie de 9 números
P.V.P.: 395 ptas./2,37 euros

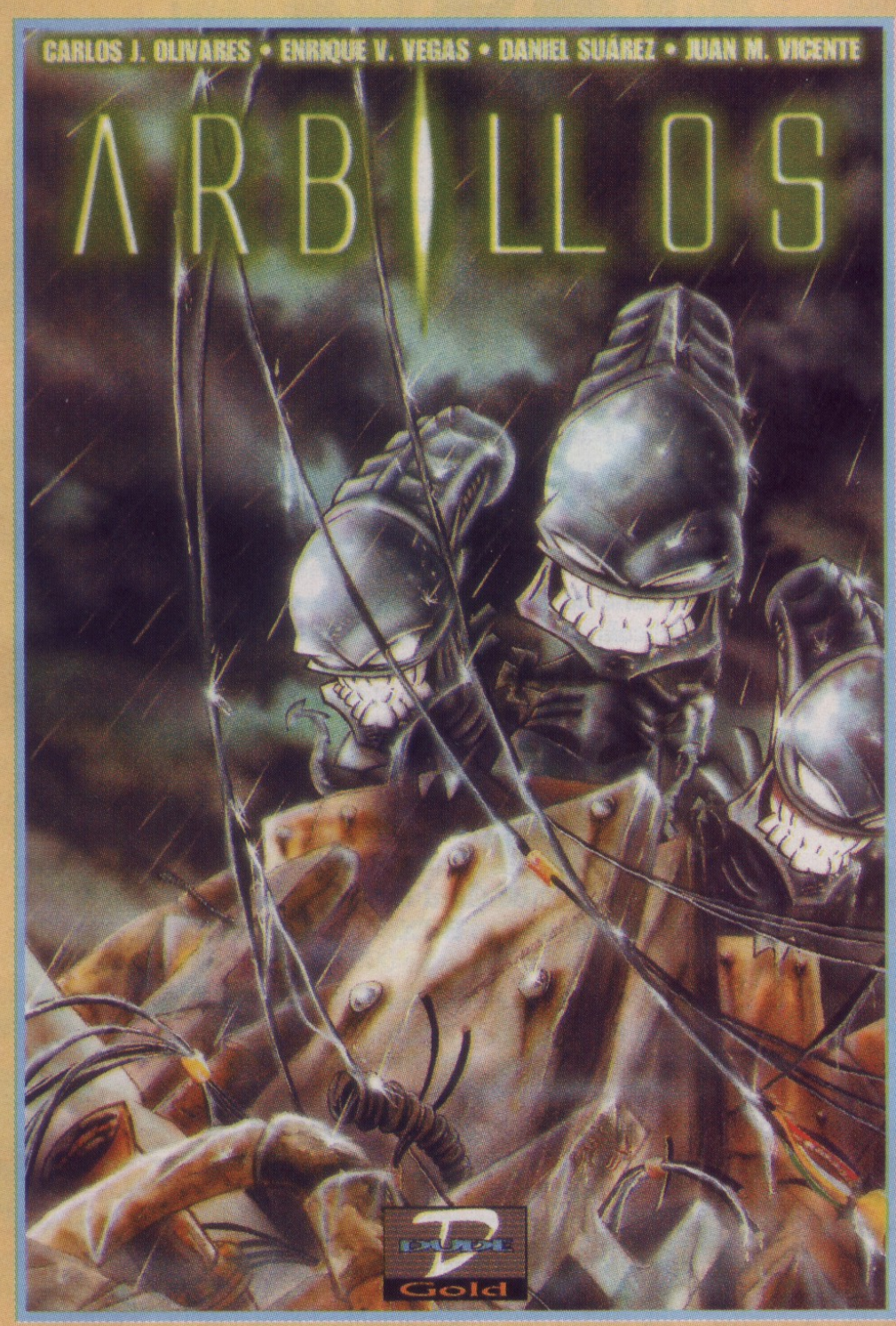


Mmmmm... una temporada tranquila en la isla se agradece de vez en cuando. Desde que *Lázaro* nos visitó (y se fue con su "quiero fo**arme a gonzo") la isla ha estado a la espera de nuevos visitantes. Ya sabéis, animaos (buzón: 610557605) a venir.

Mientras, los gonzos nos distraemos con unas pocas curiosidades y escasas novedades. Realmente como novedad, el estreno de **Mononoke Hime** (Buenavista, uh, las entradas de cine son unas 850pta... depende del sitio (*NdL: 600 en Albacete*)) en nuestro cine local. Película de Ghibli, estreno en prácticamente todas las ciudades medianas y grandes, incluso publicidad en la televisión. Estamos de suerte, la verdad. Se podría comentar sobre la adaptación, pero sinceramente nosotros nos alegramos simplemente de poder verla en el cine y de que todo el mundo pueda verla. Es un paso. Más adelante, cuando sea una cosa más frecuente, podremos empezar a pedir detalles. Ojo, no digo que un corte de una escena no sea algo lamentable, sólo que por ahora nos alegramos de ver anime en cine. Y por supuesto... ¡id a verla!

Sí, también ha habido otro estreno de anime... **Pokémon**, la primera película. Si es que se le puede llamar así. No, no tengo demasiado en contra de *Pikachu* y compañía. Aunque a mí no me diga mucho, puedo entender que a muchos les encante... incluso le dije a Lázaro hace mucho tiempo lo que pasaría con los bichitos estos. Pero el caso es que por mucho que me alegre de que también **Pokémon** esté en los cines, la calidad de esto no es muy superior que digamos a la de un episodio de la televisión. Vamos, que quizá se podría esperar más.

Pero como no me gusta mucho eso de ir sola al cine, mejor la lectura. ¿**Arbillos**...? Cambotero... (Dude cómics, son unas 64 páginas por 675 ptas) Alguien ha estado divirtiéndose mucho últimamente por lo que parece. Un proyecto interesante en aquello que llamaban 'manga español' hace algún tiempo. Lo único discutible en esta idea es la opción de hacer parodias de películas, en lugar de optar por un guión original. Pero aun así ese dibujo de cabezones es encantador. Espero que vaya a mejor el apartado de los guiones, al menos algo divertido que alcance el estupendo grafismo y justifique un poco más el precio.



Una cosa que ha causado más discusión entre gonzitos ha sido el *animebook* de **Mononoke** (Planeta, 4 tomos a 1200 ptas cada uno). Sí, está muy bien... de hecho está muy muy bien, pero preferimos ver la película. Siempre está bien tenerlo ahí y leerlo, pero no es la misma impresión. Impresión, pero una impresión extraña es la que deja **One Piece** (Planeta, 80 páginas por 550 ptas). Al principio no me fijé en ella lo más mínimo, pero luego, cuando un amigo me pidió que se la enviara, aproveché para darle un vistazo... Es **Dragon Ball**. Creo que esa es la mejor descripción. Si no fuera porque no pone *Toriyama* en la portada y que no nos han llegado los dibujos animados, esta serie podría ser el mismo bombazo que lo fue aquella. *Eiichiro Oda*, el autor, era ayudante de *Toriyama*, todos los ingredientes típicos de aventuras, muchas peleas y un humor bastante absurdo están ahí. De lo que más peca es de lanzarse a las inacabables peleas de lleno desde el principio. Por lo demás es... ninguna maravilla, reconozcámoslo, pero sólo por la saturación que había producido **DB**. Piratas estrambóticos, expresiones exageradas y un estilo simple y caricaturesco. Ni bien ni mal sino todo lo contrario.

Lo peor ante toda esta escasez de material interesante es la falta de respuesta por parte del público. Sí, os voy a echar la bronca ahora que os pillo desprevenidos. Me llegan muchísimas quejas de que cierren tal o cual serie, pero muy pocas propuestas de hacer algo positivo para remediarlo. Por no hablar que muchos de los que se quejan de los cierres luego ni siquiera se las compran.

En fin, es temporada baja en la isla, nosotras aprovechamos para tener todo a punto para cuando lleguen visitantes; por ahora nos distraemos viendo **Cowboy Bebop**, que no decae ni por un momento, y esperando que nos llegue alguna cosa desde Italia como el manga de **Touch** (Bateadores) o alguna cinta de **Alexander**. Ciao, nos vamos a tumbar un ratito al sol.

Algunos gonzos

¡Ya tenemos los primeros resultados del Top Ten! Aquí los tenéis, y aprovecho para recordaros que podéis seguir mandando vuestros votos y opiniones, cuantos más mandéis más fiable será el resultado. Además, y como indicamos en su momento, la creación del Anti-Top Ten ayuda a ver qué series o personajes caen bien o mal a todo el mundo y qué otros tienen legiones tanto de seguidores como de detractores.

Recordad que son cinco puntos para vuestra elección favorita, cuatro para la segunda, tres para la tercera, dos para la cuarta y uno para la quinta, y en el Anti-Top Ten justo al revés, menos tres para vuestra primera elección, menos dos para la segunda y menos uno para la tercera.

Enviad vuestras votaciones a:

ARES Informática - Revista Minami
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

Entre las votaciones recibidas se sortearán regalos y suscripciones, ¡animáos!

MANGA

1.- Marmalade Boy
2.- Rurouni Kenshin
3.- Detective Conan
4.- Solamente tú
5.- Ranma 1/2

-1.- Dragon Ball
-2.- Ryu Knight
-3.- Sailor Moon

SERIE DE ANIMACIÓN

1.- Rurouni Kenshin
2.- Marmalade Boy
3.- Slayers
4.- Evangelion
5.- Pokémon

-1.- Dragon Ball GT
-2.- Dragon Ball Z
-3.- Mazinger Z

PELÍCULA

1.- Perfect Blue
2.- Ghost in the Shell
3.- Akira
4.- Black Jack
5.- Porco Rosso

-1.- Black Jack
-2.- Akira
-3.- Golgo 13

PERSONAJE MASCULINO

1.- Kenshin Himura (RK)
2.- Yuu Matsuura (M. Boy)
3.- Gourry (Slayers)
4.- Ryo Saeba (City Hunter)
5.- Ranma Saotome (Ranma)

-1.- Son Gokuh (Dragon Ball)
-2.- Mamoru Chiba (Sailor M.)
-3.- Shinji Ikari (Evangelion)

PERSONAJE FEMENINO

1.- Lina Inverse (Slayers)
2.- Rei Ayanami (Evangelion)
3.- Miki Koishikawa (M. Boy)
4.- Kaoru Kamiya (Rurouni K.)
5.- Sakura Kinomoto (CC Sakura)

-1.- Usagi Tsukino (Sailor Moon)
-2.- Miki Koishikawa (M. Boy)
-3.- Asuka Langley (Evangelion)

MALO

1.- Makoto Shishio (Rurouni K.)
2.- Team Rocket (Pokémon)
3.- Freezer (Dragon Ball)
4.- Folken Fanel (Escaflowne)
5.- Dr. Mashirito (Dr. Slump)

-1.- Freezer (Dragon Ball)
-2.- Cell (Dragon Ball)
-3.- Bu (Dragon Ball)

AUTOR/ESTUDIO

1.- Wataru Yoshizumi
2.- Rumiko Takahashi
3.- Masakazu Katsura
4.- Masamune Shirow
5.- Katsuhiro Otomo

-1.- Akira Toriyama
-2.- Masakazu Katsura
-3.- Takehiro Itoh

MEJOR CANCIÓN

1.- Zankoku na tenshi no teeze (Evangelion)
2.- 1/3 no junjou na kanjou (RK)
3.- Give a reason (Slayers)
4.- Heart of sword (Rurouni K.)
5.- Sobakasu (Rurouni Kenshin)

-1.- Dan dan kokoro (DB GT)
-2.- Egao ni aitai (Marmalade Boy)
-3.- Fly me to the moon (Evan.)

En vista del éxito de nuestro Top Ten, hemos decidido ampliar los campos, ahora también tenemos:
- Mejor mascota (vale "un pokémon" en genérico, pero no empecéis a votar cada uno a su pokémon favorito en este campo, simplemente si pensáis que un pokémon es una buena mascota lo ponéis en genérico, pero no especifiquéis porque para eso creamos el campo...)
- Mejor pokémon
- Mejor digimon (idem a lo de antes)
- Mejor mecha o robot

¡Animaos y votad!

LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS

ALBACETE
LEGEND
C/ Francisco Pizarro 12. 02004- Albacete.

ALICANTE
ATENEO
C/ Portugal, 36. 03003- Alicante.

COMIX CITY SL
C/ Pascual Pérez 36, bajo. 03001- Alicante.

COMIX CITY
Pascual Pérez 36 - Torrevieja.

RIVENDEL CÓMICS
Alpujarra 20 - Elche

BARCELONA
ALIEN, EL 8º COLECCIONISTA
C/ Ali Bey, 10. Esq. Pso. San Juan. Barcelona.

ANTIFAZ CÓMIC
C/ Mayor de Gracia, 205. 28012- Barcelona.

CHUNICHI COMICS
Travessera de Les Corts, 283. 08014- Barcelona.

EL CATÁLOGO S. L.
Apdo. Correos 24.341. 08080- Barcelona.

FREAKS
C/ Ali Bei, 10. Junto Arco del Triunfo. 08010- BCN.

ILUROCOMIC
Pz. Granollers, 5. 08032- MATARÓ- Barcelona.

LIBRERÍA NEWTON
C/ Riera Alta, 8. 08001- Barcelona.

NORMA COMICS SABADELL
C/ Sant Antoni, 9. 08201 Sabadell (Barcelona).

TONKAM
Villarroel, 107. 08011- Barcelona.

TORPEDO COMICS
Rosend Nobas 13. 08018- Barcelona.

ANIMAT FAN CLUB
Apdo. Correos 154. 08300- Mataró (BCN)

UNIVERSAL
Ronda de San Antonio, 9. 08011- Barcelona.

BURGOS
ARTE 9
San Julián, 5. 09002- Burgos. Tel: (94) 720 40 52.

CANARIAS
LIBRERÍA GAME OVER COMICS
Ruiz de Alda 26, local 10. 35007- Las Palmas GC

CÓRDOBA
ALA DELTA COMICS
C/ Antonio Barroso y Castillo nº6- 14006- Córdoba.

LA CORUÑA
ARTE 9
Ingeniero Comerma, 5. 15004- Ferrol (La Coruña).

NORMA CÓMICS
C/ San Andrés 122, bajo. 15003- La Coruña

LIBRERÍA INOA
C/ Federico Tapia, 55 - La Coruña

AUXE CÓMIC SHOP
C/ Pastor Díaz, 4. 15006 - La Coruña

LIBRERÍA KOMIC
C/ San Pedro de Mezonzo, 34. Santiago de Compostela. Tel:.(981)593280

MADRID
AKIRA CÓMICS
C/ Finisterre 15. 28029-Madrid

ATLÁNTICA CÓMICS
Pza. Mª Soledad Torres, Acosta n2. 28004- Madrid

ARTE 9
Doctor Esquerdo, 6. 28028- Madrid.
Cruz, 37. 28012- Madrid.
Hilarión Eslava, 56. 28015- Madrid.

GENERACIÓN X
C/ Galileo, 14. Metro San Bernardo.
C/ General Pardiñas, 31.
C/ Fermín Caballero, 57.

MADRID COMICS
Silva, 17. 28004- Madrid.

MURCIA
HISTORIETAS
Vinader 6, bajos - Murcia

OVIEDO
ARTE 9
Silla del rey, 5. 33013- Oviedo.

SANTANDER
CAPRICHO CÓMIC
Antonio Mendoza, bajo. Santander.

SAN SEBASTIÁN
ARMAGEDDON
Pza. Marcelino Soro, 2. 20011- S. Sebastián.

SEVILLA
ARTE 9
Bustos Tavera, 1. 41003- Sevilla.

NOSTROMO
Carlos Cañal, 24. 41001- Sevilla.

MANGALINE
Dr. Leal Castaño, T1, local 5, Sevilla.

VALENCIA
IMÁGENES CÓMICS
C/ Pelayo, 18. 46007- Valencia.

IMÁGENES SHOP
C/ Ruzafa, 14. 46004- Valencia.

VALLADOLID
ARTE 9
Fray Luis de León, 19. 47002- Valladolid.

CASTILLA CÓMIC
C/ Arribas,7. 47002- Valladolid.
C/ Montero Calvo, 28.47001- Valladolid.

ZARAGOZA
LIBRERÍA SAGA
C/ Sta. Teresa 28. 50006- Zaragoza.

TAJ MAHAL
Juan Pablo Bonet, 16. 50006- Zaragoza.

Si tenéis noticias de nuevas librerías por favor hacédnoslo saber para que las incluyamos. Además, ante la avalancha de librerías que nos han llamado porque querían aparecer en el listado de la mejor revista de manganime del mercado nos hemos visto obligados a quitar teléfonos y direcciones de internet para dar cabida a cuantas más tiendas mejor.

VENTAS

Aquí tenéis la lista de ventas de cómics y manga (en realidad todo es cómic, pero creemos que así os resultará más fácil haceros una idea) de marzo de 2000 de la tienda Akira Cómics de Madrid. Como novedad, a partir de este mes se incluyen también las ventas de las distintas revistas:

Top 10 USA		Top 10 Manga	
1.- Daredevil nº6	100%	1.- I"s nº11	100%
2.- X-Men nº47	98%	2.- Ruroni Kenshin nº4	96%
3.- Crimson nº10	91%	3.- **Minami nº3**	91%
4.- Siempre Vengadores nº7	88%	4.- Noritaka nº10	82%
5.- Tierra-X nº1	87%	5.- DB Amarilla nº152	77%
6.- Sam y Twitch nº1	84%	6.- Cazadores de Magos 1	75%
7.- Spiderman nº6	83%	7.- **Nexus nº2**	69%
8.- Inhumanos nº6	78%	8.- M. Boy fascículo nº12	51%
9.- Patrulla-X nº48	75%	9.- Dr. Slump nº34	43%
10.-Fan Nata-Fan Letal III	74%	10.- Arms nº1	31%

Y, para que podáis comparar entre distintas ciudades, aquí va la lista del mismo mes de la librería Legend de Albacete:

Top 10 USA	Top 10 Manga
1.- Planetary	1.- I´´s 11 (con distanciamiento)
2.- Vengadores	2.- Ruroni Kenshin 4
3.- Patrulla X	3.- **Minami 3**
4.- Biblioteca Marvel Patrulla X	4.- Adolf 3
5.- Spidergirl	5.- Layla & Rei
6.- Spiderman Romita	6.- **Nexus 2**
7.- Tierra X	7.- Akira 3
8.- OM Vengadores: Señores Mal	8.- Dai Suki 1
9.- Spiderman	9.- DB Azul
10.- X-Men	10.- Outlaw Star

CONCURSO

Desgraciadamente el espacio escasea y no podemos poner todas las bases debido a su extensión, pero ya está en marcha el **Certámen de Cómic e Ilustración Injuve 2000**, la fecha de inscripción es hasta el 31 de mayo (esperamos que sean trabajos que ya tengáis casi terminados), y podéis conocer las bases llamando a cualquiera de las delegaciones de juventud de vuestras Comunidades Autónomas.
De todas formas, aunque para conocer las bases en su totalidad debéis llamar o acercaros a dichos centros, os adelantamos lo básico, que es mandar el siguiente material:
- Datos personales: Nombre, apellidos, edad, dirección, teléfono, fax y e-mail (si se tiene).
- Dossier de copias, en formato máximo de DIN A3, de un mínimo de tres trabajos (en ningún caso se considerará obra original), con una extensión máxima cada uno de ocho páginas para la modalidad de cómic, y de un mínimo de diez ilustraciones para esta modalidad.
- Currículo
- Fotocopia del documento nacional de identidad, en el caso de ciudadanos españoles.

Se establecen 3 premios en cómic, de 500, 350 y 250 mil pesetas, y 2 de ilustración, de 500 y 100 mil pesetas. Los premios estarán sujetos a los impuestos o retenciones vigentes según Ley.
Las obras seleccionadas serán expuestas.
Los trabajos deben entregarse en las distintos Organismos de Juventud de las Comunidades Autónomas o bien en el Instituto de la Juventud / Certamen de Cómic e Ilustración Injuve 2000.
C/ José Ortega y Gasset 71, 28006 Madrid.

¡ATENCIÓN! La revista Miinami ya cuenta con su propia página web. Dicha página se ha creado sobre todo para satisfacer las constantes demandas del público latinoamericano, y se ha hecho dando preferencia a la rapidez y utilidad en detrimento del aspecto gráfico. Es decir, que será una página muy simple y cutre, pero por la cual se navegará con rapidez y que desde luego resultará práctica, sobre todo para este sector latinoamericano. La dirección es **www.aresinf.com/minami**

HOBBYLAND' 2000

Ante todo, organización

Los pasados días 17, 18 y 19 de marzo tuvo lugar una nueva edición del Salón del Cómic de Madrid, que en este caso estrenaba ese vistoso título. De esta manera se convierte en una Feria de Ocio Juvenil unificado. Este año se aglutinaban "Expo-Juegos" como primer Salón de juegos de Rol de Madrid, "Expo-Cómic" en su tercera edición y "Expo-Games" como segundo Salón del Videojuego.

Este tercer Salón del Cómic volvía a cambiar de sede (no ha repetido ni un año), para volver a la Casa de Campo de Madrid, aunque ahora estaba en el Pabellón de Cristal.

La enorme amplitud de este recinto se agradece porque se estaba mucho más desahogado. No hubo apretones y se podía circular con fluidez entre los stands todos los días. Esto no quiere decir que asistiese menos gente, pero la densidad y el agobio eran mucho menores. Los stands comerciales no tenían demasiada variedad en lo que a manga se refiere. Se echó de menos algo más de *merchandising*. A destacar la zona de videojuegos, dominada claramente por la consola Dreamcast con una de las zonas más visitadas y con el diseño más vistoso.

Pero vamos a centrarnos ahora en el apartado Manga. Ha sido una pena. Básicamente porque no se pudieron cumplir ninguna de las mesas redondas programadas. La causa de todo esto fue la repentina enfermedad del encargado de la sección, nuestro compañero *Mike Sánchez*. Afortunadamente, las otras actividades pudieron salir adelante, como las proyecciones del **Ciclo de Hayao Miyazaki**: "**El príncipe del Sol**", "**Nausicaä**", "**Laputa**" y "**Los Susurros del Corazón**" **(Mimi o Sumaseba)**.

Lo gracioso del primer día fue cuando entre *Jaime Ortega* y yo intentamos improvisar una mesa redonda que no había sido cancelada aún. Apareció un señor muy simpático con su camiseta del Hobbyland, su "pinganillo" (el intercomunicador, no penséis mal...) y nos dijo la frase famosa. Dijo que era una iniciativa buena lo de "*salvar la mesa redonda*", pero "*deberíamos haberle avisado*". Podéis ver su gesto en la caricatura adjunta. Intenté suplir las mesas redondas canceladas con proyecciones alternativas, según lo previsto, pero me temo que estaba luchando contra los elementos. En la sala había un impresionante televisor Sony de treinta y pico pulgadas, así como un vídeo profesional. Hasta aquí todo perfecto pero... ¡¡Faltabanlos cables!! -_-UUU

Pero no todo iba a ser malo, y aunque parezca mentira, de entre el caos puede surgir el bello arte de la improvisación. Y así se hizo, improvisamos un karaoke, que tuvo la suerte de estar situado en una posición estratégica. Junto a las escaleras de salida, de manera que NADIE del Salón podía salir de allí sin sufrir nuestros berridos. Por no hablar de los servicios, que estaban "amenizados" con nuestra música...

Una de las actividades de más éxito fue sin duda el torneo de cartas de **Pokémon**, que reunió a un montón de críos para concursar.

Pero lo más divertido desde mi humilde opinión fue el concurso de disfraces, que acaparó la atención del sábado por la tarde. Aquí no soy nada imparcial, pues yo era miembro del jurado. Lo triste: De 4 categorías, "Manga", "Rol y videojuegos", "Cómic no Manga" y "Ciencia Ficción" el número de participantes fue 39 en manga, 9 en rol y videojuegos, 2 en cómic (¡sigh!) y 5 en ciencia ficción. Ante el desequilibrio opté por refundar 2 categorías, Videojuegos por un lado con 1 premio y Manga, cómic y CF por otro (todo junto) con 3 premios. Los ganadores fueron en VideoJuegos "Mai Shiranui y Mr. K" por su espectacular combate escenificado y en manga hubo premios para "Zelgadis", el "Team Rocket" que mejor recitó su lema y el primer premio fue para el equipo de "Marmalade Boy" por su coreografía, la calidad de sus disfraces y el buen rollo de alguno de sus miembros, (sobre todo *Rokutanda*...).

Una edición más que no pasará a la historia por su éxito, pero que todos recordaremos por diversos motivos. Entre ellos el poder encontrarse con amigos de otras zonas del país.

Y no lo olvidéis: "A falta de Organización, buena es la improvisación" (o al menos lo parece...).

Santiago Tejero
kiki@wanadoo.es

PD: Nos van a pasar un vídeo con lo mejor del evento, pero ya no da tiempo a que entre en este CD, en el siguiente número podréis verlo.

V Salón Internacional del Cómic de Granada

¡¡Que vienen Toriyama y Katsura!!

Mucho se ha comentado y murmurado entre los aficionados sobre la celebración de este salón andaluz que lleva realizándose, al parecer, desde hace cinco años. Y digo al parecer porque, desde que estudio en Granada, ha sido el primero del que he tenido constancia, más que nada, por la absoluta falta de publicidad que se hace del evento. Pero bueno, no es ese el motivo por el que se ha armado tanto revuelo entre el fandom de la zona. El motivo no es otro que un rumor entre rumores que afirmaba que, entre los autores invitados de este año, vendría ni más ni menos que *Akira Toriyama* y/o *Masakazu Katsura*... ¿verdad que es para echarse a reír y no parar en 6 horas? (*NdL: A mí en la nota que me pasaron me dijeron que vendrían los dos y además* Go Nagai *(el de* ***Mazinger Z***) Bueno, pues lo mejor de todo es que mucha, mucha gente se lo creyó y no veas la decepción que se llevaron cuando los invitados pasaron a ser *Kazuko Tadano* (diseñadora de personajes de **Sailor Moon**) y *Junko Itoh* (editora de *Buichi Teresawa*). Algo más creíble que los autores anteriormente citados (y no he dicho que incluso se hablaba de la asistencia de *Rumiko Takahashi* porque no me queda estómago para reírme).

Sin ánimo de ofender a nadie recomendaría a los organizadores que, para atraer la atención de los otakus, no hace falta la asistencia de autores japoneses muy populares, ni siquiera infundar rumores tan desproporcionados como esos. Simplemente nos pones un karaoke, unas proyecciones y unas exposiciones medianamente decentes o algo con un mínimo de ilusión y con cuatro duros tienes allí a los aficionados del lugar pegando botes de felicidad. De verdad, no es tan difícil...

El Salón, desde el punto de vista de un otaku, no tenía demasiado interés. Ni siquiera como mercadillo llamaba la atención (más que nada porque encontrabas lo mismo que si vas a las tiendas de la ciudad). Lo único reseñable fueron las charlas de *Kazuko Tadano* y *Junko Itoh*, que pasamos a comentar. Tal vez en otras revistas encontréis extensas entrevistas a estas personalidades (más que nada porque están enchufadas con los organizadores). Sin embargo, en **Minami**, "simplemente" contareis con la impresiones que se han llevado unos otakus, como tú que lees esto, que asisten al salón con la ilusión que supone ser el primer encuentro de este tipo al que vas. Y, desde nuestro punto de vista, creemos que eso es más importante y enriquecedor.

Charla de Kazuko Tadano

Tal vez este nombre no sea tan conocido como el de *Akira Toriyama* o *Masakazu Katsura*, pero, sin duda, su talento y simpatía arrollaría a la de estos dos famosos autores. El trabajo de *Kazuko Tadano* se basa, principalmente, en el diseño de personajes. Y ya si os digo que ha aportado más de un granito de arena en el fenómeno de masas **Sailor Moon**, y bastante menos en **Saint Seiya**, seguro que ya os centráis ¿verdad?

Siendo sinceros, a la charla no asistió demasiada gente, más que nada por el horario, las 12 de la mañana un viernes cuando todo el mundo está tan aburridito en clase. Esto, unido al retraso de más de media hora, echó por tierra las ilusiones de muchos fans de **Sailor Moon** que deseaban asistir a la charla. ¡¡¡ Pero si incluso llegué a ver a la propia *Kazuko* preguntando en un *stand* de la organización si ella tenía o no que hacer a las 12 una conferencia!!! Bueno, al fin y al cabo, la charla comenzó...

Kazuko Tadano cuenta, actualmente, con su propio estudio en Tokio. Comentaba al inicio de la charla que hace un año ya había estado en Granada en un tour turístico, y, como no había tenido tiempo de conocer a la gente de aquí, sólo a los monumentos, pues accedió venir encantada. A la vez que comentaba esto, los altavoces dejaban oír al locutor del salón anunciando que iba a dar comienzo la charla cuando ya llevaba cinco minutos comenzada, lo que provocó risas entre los asistentes y la señora *Tadano*... ^_^U.

Después de este pequeño incidente, se interesó por los animes que nos gustaban aparte de **Sailor Moon** (si supiese que a mí no me gusta ^__^), la carpa quedó en silencio y comenté que, por ejemplo, **Evangelion** (*NdL: Despedido*). Afirmó que a ella también le gusta mucho **Evangelion** y que conoce gente de Gainax que trabajó en esta popular serie. Nos contó algunas de sus impresiones, entre la que destacó el temor que tenía a que, si **Evangelion** no triunfaba después de dedicarse unos cinco años a prepararla, el departamento de animación de Gainax cerrara... Y la verdad, no hace falta que jure que es forofa de **Evangelion**, pues unas horas más tarde firmaba dibujos en los que se veían cosas como **Sailorgelion** (con *Asuka* vestida de sailor y *Ami* con traje de pilotar Evas) y otro de *Rei Ayanami* que ni *Sadamoto*, dibujo que dedica a **Minami** ^_^.

Dejó bien claro que ella no ha participado en todas las partes de **Sailor Moon**. Unicamente se encargó de la **Sailor Moon** original y un poco más de la mitad de **Sailor Moon R**. Su trabajo consistía en dirigir todo lo que era el dibujo, es decir, elaboración de fondos, personajes, etc. En principio, la serie iba a durar sólo medio año, pero cuál fue su sorpresa cuando la serie tuvo tal éxito que siguieron hasta convertirla en el culebrón que es hoy por hoy. Y es que, incluso gente bastante mayor era audiencia considerable del anime.

Al inicio de la serie, el equipo de producción se mostraba bastante preocupado por el impacto que podría suponer en el publico la aparición de chicas guerreras con minifaldas (risas...). Varias personas, entre las que ella se encontraba, no querían implicarse mucho en el proyecto por ese motivo, pero visto el exitazo que tuvo posteriormente la serie, siguieron sin problema alguno.

Cambiando un poco de tema, *Kazuko* comentaba a los asistentes que, en cualquier serie de dibujos animados, se hace una dura selección del personal encargado del dibujo, y **Sailor Moon** no iba a ser menos. Se realiza una especie de criba entre multitud de dibujantes, entre los que se escoge a 7 u 8, contado en gran medida la opinión del autor original de manga (en este caso, *Naoko Takeuchi*). Los factores que se tienen en cuenta para la elección son, principalmente, el parentesco con el dibujo original y que el dibujo realizado sea fácil de animar. *Kazuko*, muy avispada ella, tuvo en cuenta esos detalles y la eligieron, llegando incluso a ser directora de ese apartado en la serie.

Volviendo al tema más conflictivo en **Sailor Moon**, las microminifalditas, comenta que realmente era un aspecto muy peliagudo por el que tuvo que pasar el diseño de personajes. Durante ese proceso, le comentaban que si con esos modelitos a las sailors no se les iban a ver las bragas (risas descomunales ^___^). Incluso se pensó seriamente en cambiar el uniforme de combate (en mi modesta opinión, si lo hubieran hecho **SM** no sería **SM**...), pero ella se empeñó en mantener las minifaldas porque asegura que es una prenda de vestir que le gusta mucho (de hecho, llevaba una). Al tener nuestras guerreras esas falditas, tenían que estar muy atentos en qué movimientos podían hacer las sailors y qué no, para que no se les viesen las braguitas...

En **Saint Seiya**, *Kazuko Tadano* ha sido participe del dibujo y diseño de algunos episodios.

Estaba encantada con su colaboración en esta serie más que nada porque quería cambiar de aires en cuanto al diseño (fijaos en la diferencia radical de dibujo entre **SM** y **SS**, del shôjo más profundo a shonen del duro). Sin embargo, una vez metida en el trabajo, se hacía un verdadero lío pues ella había entrado con la serie bastante avanzada y no distinguía bien a los personajes, ni siquiera a los protagonistas. Una vez que le entregaban el *storyboard*, se liaba de tal modo que llegó incluso a dibujar a un personaje totalmente diferente a *Seiya* en una escena en la que tenía que aparecer irremediablemente el prota (el público y ella reían...). De hecho, tienen guardados esos dibujos como reliquia de una gran metedura de pata.

Además de **SM** y **SS**, *Kazuko Tadano* ha trabajado como directora en "**La pequeña Memole**". Cuenta que se sorprendió mucho al encender el televisor en España y encontrarse en pantalla a *Memole*. Comenta **que es un anime que le trae muy buenos** recuerdos. También participó en la serie esa de un cocinero que emitieron en España hace la tira de años y cuyo nombre no recuerdo en estos momentos.

Actualmente, tiene su propio estudio en Tokyo y se limita a hacer diseños para videojuegos (no dijo el nombre de ninguno, pero por sus dibujos en la exposición creo que son *girlfriend simulators*...) y dibujos para decorar su página web.

Después, se inició una ronda de preguntas de los asistentes a la simpática diseñadora (no me canso de repetirlo, era muy simpática y agradable). Preguntamos por su opinión de las demás partes de **SM** en las que ella no ha participado (**S**, **Super S** y **Sailor Stars**). Ella contestó que en cuanto a dibujo está bastante bien pero que, a medida que avanzaba la serie, la historia fue decayendo paulatinamente. Mantiene que lo mejor hubiese sido que **SM** finalizase en dos años, o como mucho, en tres. En cuanto a las películas, ella hizo la primera, y casualmente es la que más le gusta.

En cuanto a que por qué decidió trabajar en anime, respondió que de pequeña vio uno que le entusiasmó de tal modo que tomó la iniciativa de dedicarse profesionalmente a ello cuando fuese mayor.

Le preguntaron por su opinión de la censura en el anime. Vio la versión española de **Grendizer** y observó que estaba cortada, lo que provocaba una gran pérdida en la historia. Total, que la rechaza. Además, se preguntaba que si a un episodio de 20 minutos se le quitan partes, ¿en qué se queda? (Snif, ese es el pan nuestro de cada día...).

Preguntamos por la implicación de *Naoko Takeuchi* en el anime de **SM** y si la conocía. Comenta que sí que la conoce, y nos asegura a todos que es una muy buena persona, además de ser muy guapa. *Naoko* estudió exhaustivamente el dibujo del anime para que pudiese llevarse bien a la animación (aunque existen diferencias como que, en el anime, los personajes son más alargados).

Por lo que respecta a animación actual nos cuenta que, aunque existe un alarmante aumento en número, disminuye considerablemente la calidad. Sin embargo, siempre hay buenas obras que destacan entre el resto.

Los frikolaboradores de Minami que han realizado esta reseña junto a Kazuko Tadano

Y finalmente, la gran pregunta, la que provocó indignación y mala cara en el traductor y la que yo creo y mucho de vosotros seguro que también, una cuestión de gran interés... "*¿se identifica con alguna sailor?*" ^___^. Aparte de la gracia que le hizo, nos hizo saber que, en carácter, se parece mucho a *Luna* (la gata) y que incluso llega a identificarse con la prota de protas, *Usagi (Bunny) Tsukino*.

En resumen, no puedo explicar cómo yo, que no me gusta nada **Sailor Moon**, pude disfrutar tanto con esta charla. Tal vez por su simpatía, por su interés por lo que nos gustaba, por las curiosidades en la producción de anime aunque sea de la para mí penosa **Sailor Moon**, fue lo que provocó que saliera con muy buen sabor de boca. ¿Hubiese pasado lo mismo si *Lázaro* fuese a una charla de *Toriyama* o *Katsura* ^_^? Un saludo.

Paco Benítez Nieto "Pakouji"
x6234124@fedro.ugr.es

Junko Itoh: La segunda japonesa invitada

Es más que probable que este nombre no os diga nada (de hecho a nosotros tampoco ^_^U), pero bajo éste se encuentra una hermosa (tenía que decirlo) productora de manga y propietaria de todos los derechos de los manga de *Buichi Terasawa*, creador de **Space Adventure Cobra** (emitida hace mucho tiempo por Antena 3), **Goku Midnight Eye** (algún vídeo fue editado por Manga Films) o **Kabuto** (emitida por Tele 5). Y, si aún así no os dice nada, creo que fue de interés general, para el aficionado al manga y el anime, contar con su presencia en el salón de Granada y así saber un poco más del panorama editorial nipón.

Primero criticar la total falta de organización, la charla de *Junko*, por ejemplo, empezó con una hora y media de retraso, ¡incluso su intérprete apareció tarde! Pero bueno, de los problemas del salón ya hablará mi compañero *Pakouji* - je, je, el trabajo sucio para él ^_^-.

Hablando de *Junko Ito*, nos comentaba que el señor *Terasawa* estuvo trabajando en los estudios Tezuka, y que en sus años mozos era todo un cazarrecompensas (participaba en muchos concursos de manga), por lo visto comenzó dibujando shôjo, pero lo dejó porque, según sus propias palabras, no entendía los sentimientos de las japonesas. Su obra **Cobra** consiguió la friolera de 30 millones de Tankoubons vendidos en Japón, donde comenzó en el Shonen Jump (la misma revista de **R.Kenshin**, **One Piece**, **VG Ai**, o **Dragon B**.), nos comentó que el slogan de la revista es "Valentía, Amor y Agallas" y su objetivo "Dar a los jóvenes lo que piden", lo que nos dice mucho de la orientación de sus obras. También nos comentaba que adentrarse en el mundillo no es nada sencillo: en el país nipón hay unos 6000 dibujantes, la mitad son chicas y solo el 10% tienen éxito.

La segunda parte de la charla consistió en una introducción al cómic digital, en el que *Buichi T.* se adentró en 1985, aunque los medios eran escasos y se producía como resultado una grave pixelación (entre otros) en el acabado de sus obras. *Buichi Terasawa* intuía que las películas, cómics y videojuegos se iban a unificar, de hecho, incluso hizo un proyecto para la PC Engine de NEC - "conocida" en España como TurboGrafx. En la actualidad, con el auge de los sistemas informáticos, la cosa ha mejorado bastante. En el 96 estuvo editando cómic a través de internet (una obra llamada "**Bat**" con más de 30 millones de accesos) y por lo visto, la mitad era gente extranjera... Ello se debe a que la página era bilingüe (japonés-inglés). *Junko Ito* nos insistió en el hecho de editar los manga como fueron concebidos para mayor coherencia. Por último nos comentó que la última obra de *Terasawa* es Σ (sigma) de la que pudimos ver algunos originales. En esta obra ha utilizado nuevas té cnicas, entre las que destaca una característica: el protagonista (en este caso LA protagonista) es de imagen real, pero el resto de personajes son creados por ordenador, nos informó que cuando acabase Σ se plantearía hacer **Cobra** de forma digital. Según palabras de la señorita *Itoh*: "*hay gente que piensa que en el ordenador no se pueden expresar los sentimientos como en el cómic tradicional, pero con el avance de las tecnologías sí se podrá*". Las herramientas que usa *Terasawa* son un Macintosh y el Photoshop entre otras.

Para finalizar, le preguntamos si el cómic digital está destinado a sustituir al tradicional, y nos contestó un rotundo no, y que convivirán en perfecta armonía, al igual que existe cine de imagen real, de animación, infográfico... Por lo que parece, podremos leer cómics de *Buichi* a través de internet... ¡e incluso por medio de un móvil!

URL: www.buichi.com - >en japonés, próximamente en inglés y... ¡en español!

Junko Itoh y su "pedacho" de superordenador

Miguel Angel Ortiz - Shinjii
tsuki_no@hotmail.com

Salón del Manga de Jerez 2000

¡¡Nosotros estuvimos allí!!

Palacio Provincial de Exposiciones y Congresos
Jerez de la Frontera
Viernes 17 de Marzo a las 15:30 horas

No, no es el comienzo de un expediente x, se trata del Salón del Manga de Jerez 2000, aunque a fin de cuentas, y como ya descubriréis tras la detenida lectura de este maravilloso artículo... viene a ser lo mismo.

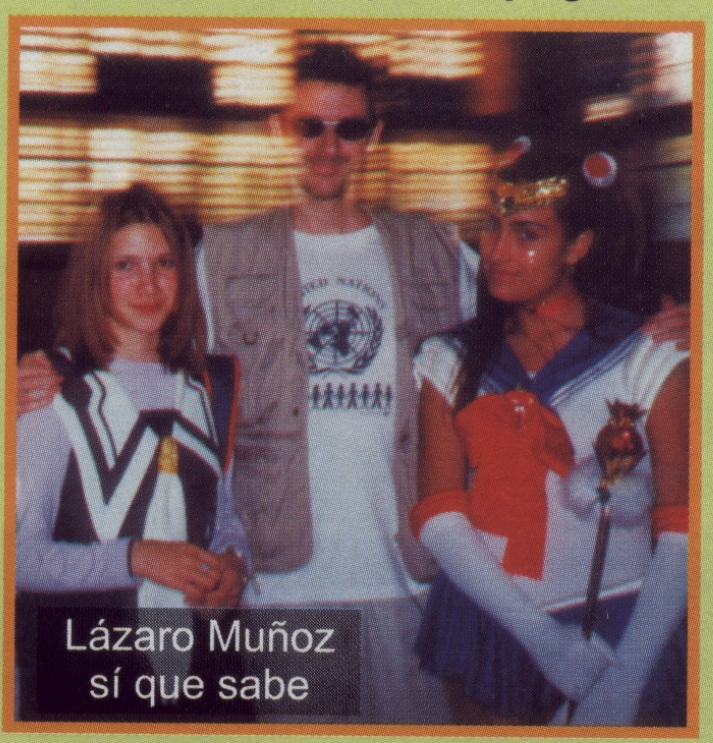
Pero empecemos por el principio. Allí estaba yo, con mi novia y un amigo; tras haber pasado por un poco menos que infernal viaje a través de las ondulantes carreteras que unen Algeciras -nuestro origen- con Jerez. Yo no me mareo, o al menos, eso creía, porque a ver quien es capaz de soportar tanta curva mientras intentas seguir el hilo del bodrio de película que te ponen en los autobuses.

Minami siempre con lo mejor

Era ya tarde pero teníamos bastantes ganas de ver como estaba montado aquello, así que tras dejar las cosas en el hotel cogimos un taxi y pusimos rumbo a IFECA, el Palacio Provincial de Exposiciones y Congresos de Jerez (mención especial al Ayuntamiento de Jerez por el esfuerzo e interés en una actividad así). Desde fuera, la cosa prometía, y una vez dentro descubrimos que el lugar era espectacular... yo diría que incluso más grande que la FARGA y aparentemente bastante bien montado. El afluente de público era escaso por no decir casi inexistente pero dada la hora que era y que el primer día de un salón siempre es el más tranquilo no nos llamó en exceso la atención (*NdL: Además, la hora de inauguración eran las 17*).

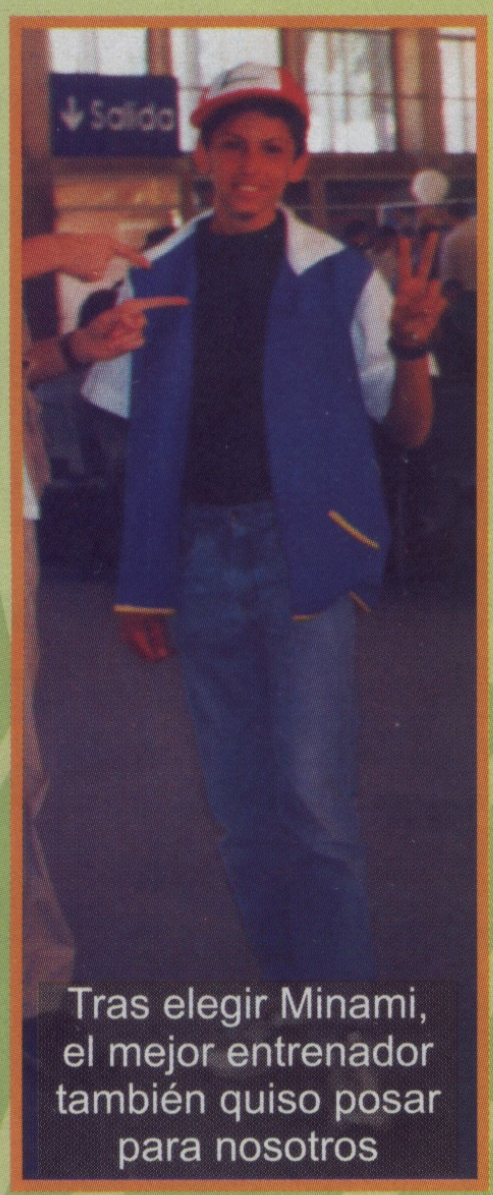
En fin, lo que iba diciendo... casi al instante de entrar nos encontramos con la gente que había ido de Málaga, y con *Lázaro* que empezó a introducirme en el lado oscuro con su "sable de whisky". Lo siguiente que recuerdo son juegos de cartas, más whisky, mi petaca, el colarnos en una fiesta de instituto y el haber hecho muchas cosas que no puedo contar, hasta que se dieron cuenta y nos echaron (de la forma más cordial y amable del mundo, eso sí) dos o tres horas después.

A la mañana siguiente, fuimos ya a disfrutar del salón en sí pero lo cierto es que nos encontramos con varias cosas que nos lo impidieron. La mesa redonda, no existía, es decir, sí existía pero no tenía micrófonos, por lo que se optó por descartarla. Las salas de proyección no eran tales sino que eran una especie de carpas en las que se oía de todo, menos la proyección en sí. Especialmente el karaoke, en el que algunos de los más viles individuos del lugar -incluidos nosotros- se dejaban la voz a base de graznidos (porque no tiene otro nombre) a la par que trataban de hacer el mayor de los ridículos (nosotros no; nosotros interpretamos un maravilloso tema de la **Abeja Maya** con una coreografía y un despliegue de medios espectacular que no nos permitió ganar el primer premio por estar fuera de concurso).


Lázaro Muñoz sí que sabe

Estas carencias que he comentado, no impidieron que la gente acudiese en manada al lugar y se lo pasase como monos en una plantación bananera. Llegando al extremo de improvisar una pseudo-mesa redonda el último día en la que se habló de... ¡sí! adivinasteis, sexo, hentai, o como lo queráis llamar. Se escucharon cosas como "reconozco que somos patéticos por gustarnos machacárnosla a diario mientras vemos hentai; pero me siento orgulloso de serlo", a lo que muchos respondieron "patético lo serás tú" o "vente a ver **Malos Entendidos**... yo te la hago a ti y tu me la haces a mí" (bueno, esto no se oyó pero casi). También se discutió sobre el yaoi y, sorprendentemente, mi novia era la única que reconocía que le gustaba. El resto insistía en que a ellas les ponía más el ver a dos tías enrollándose que a dos tíos, lo cual pese a ser perfecto para nosotros no deja de ser chocante y enigmático (no, si al final va a ser verdad eso de que el 90% de las mujeres tienen tendencias lésbicas).

Poca cosa más que contar. Tal vez la espectacular participación en el karaoke de unas chicas (pero chicas chicas, de estas que casi no tienen dientes (*NdL: 5 y 8 años, nunca me he sentido tan orgulloso de entregar un premio, y encima honrado, no pude vender mi voto a cambio de favores sexuales, eran demasiado jóvenes incluso para mí*) que resultaron justamente ganadoras. Casi parecía estar escuchando el verdadero opening de **Sailor Moon**... tenían voces exactas a las de las seiyuus japonesas. Increíble. También mencionar a la chica que cantó a palo seco, sin música ni nada, el *Ai oboete imasu ka* de **Macross**, talmente como la *Minmay*.



Tras elegir Minami, el mejor entrenador también quiso posar para nosotros

Por lo demás, no sé, muchas exhibiciones de artes marciales que me perdí y un área repleta de muebles demo de PlayStation con algunos juegos más o menos interesantes. La sesión de firmas de turno de *Vanessa Durán*, los disfraces del personal, y la proyección de algunas cosillas interesantes como **The End of Evangelion**, **Gasaraki** o **Lodoss to Senki** que ya habíamos visto nosotros pero que seguro la mayoría de los allí presentes no. ¡Ah! No podía olvidarme, también los stands de tiendas. Pocos y con poca cosa, salvo uno que trajo el domingo la PS2 y que me permitió confirmar mis sospechas: tampoco es para tanto, más quisieran llegar al nivel de **Soul Calibur** o **Shenmue** de Dreamcast.

Y se acabó, nos hicimos muchas fotitos, nos reímos en el karaoke, y salimos pitando antes de que el autobús nos dejase en tierra deseando ver de nuevo a los colegas en las próximas, donde quiera que se organicen.

Miguel Michán "EM3"
gainax-owner@onelist.com

Unas jornadas siempre son una buena excusa para ver a los amigos de fuera

EM3 se ha dejado algunas cosas, debido sobre todo a que él no estuvo en todo momento en el salón como yo (gajes de ser un invitado oficial). La exposición de material era alucinante, debido sobre todo a que Jerez está hermanado con Kiyosu, un pueblecito japonés en el que, entre otros, nació *Akira Toriyama*, así que en la exposición había material como para dar un infarto a más de un dragonbaboso, por no mencionar el original firmado y dedicado. También estaba más que currado el jardín japonés, con la fuentecita y la caña esa que se llena y cae. Hubo concursos y degustaciones de comida japo, cos-play, karaoke, exposición de jóvenes dibujantes locales, cena en un chino y posterior borrachera (algunos más que otros), un **Dance Dance Revolution** con la alfombra esa para bailar, una botella de whisky que debía servirme para todo el salón y que por culpa de *EM3* (y un poco también su novia; preciosa, por cierto, cuando te canses de ese clon te puedes venir con el original) se nos acabó el primer día (en un *one vs one* memorable)... vamos, las frikadas típicas de cualquier salón (está casi todo grabado, podéis verlo en el CD).

En definitiva, un salón bastante majete, que si hubieras sido en una ciudad o zona con más afición hubiera sido la bomba; muy currado y al que no le faltó casi de nada, resultando una buena cita para todos aquellos aficionados que quieran dar rienda suelta a su pasión y tener la oportunidad de ver y hacer cosas que normalmente no pueden.

Y, si eres de los que va a muchos salones y ya está cansado de ver frikadas, siempre es bueno, como dice *EM3*, de excusa para ver a los colegas de fuera.

Lázaro Muñoz

AGRADECIMIENTOS:

A Vanessa Durán, por aguantarnos en el karaoke y en el chino.
A Lázaro Muñoz, por venir, animar el cotarro y aguantar a tantos frikis.
A Luci, por apoyarnos desde el principio cuando nadie creía en nosotros.
A los de Akuma, por el karaoke y por defender el hentai.
A todos los voluntarios que curraron como mulas.
A los gimnasios de artes marciales, por hacer esas virguerías españolas...
A las tiendas, por venir y tener peluches de Pokémon.
A los monitores de todos los talleres, por tener tanta paciencia
A Felipe Torrent, ¡eres el mejor!
A los frikis de Málaga, y a todos los asistentes, por venir sin condiciones.
Al Ayuntamiento de Jerez, por tener tanta fe en nosotros.

El manga

X ES EL PROYECTO MÁS AMBICIOSO DE CLAMP, UNA SUPERPRODUCCIÓN DEL MANGA. SIGUIENDO LA ESTELA DE RG VEDA, UNOS CUANTOS (BASTANTES) PERSONAJES LUCHARÁN CONTRA EL DESTINO.

Introducción

Una vez más, se acerca el fin del mundo. El destino es implacable y estaba decidido que, en 1999, dos grupos de siete "elegidos" combatirían por el futuro del mundo guiados por dos visionarias. ¿Podrán los Dragones del Cielo vencer a los Dragones de la Tierra, y así conservar el mundo tal y como es? Tras más de doce tomos, los preparativos acaban de terminar.

Este es uno de los mangas más famosos de *CLAMP*, y no es de extrañar, porque la riqueza de sus muchos personajes, la exquisita y dramática narración, el auténtico suspense al que se somete la lectora (con *CLAMP* sabes que puede pasar cualquier cosa, no puedes ni siquiera descartar la posibilidad de que la protagonista muera) y un dibujo muy detallado y estilizado hacen de sus páginas una obra de arte barroco en la que cada aspecto de la palabra *cómic* ha sido cuidado al máximo. A pesar de todo eso, es un estilo bastante particular, por lo que no es de extrañar que haya gente a la que no le guste.

Vamos con algo de información: **X** se empezó a publicar en el año 1992 en el número 5 de la revista mensual Asuka, de la editorial Kadokawa Shoten. El guión es de *Nanase Ohkawa*, y los dibujos de *Mokona Apapa*. *Mick Nekoi* es la directora artística y *Satsuki Igarashi* está de asistente. El primer tomo data del 17 de Agosto de 1992, y más de siete años después, en el año 2000, ya ha pasado el año del Fin del Mundo (1999), y sólo se ha publicado hasta el tomo trece. Todavía queda mucha historia por delante y, además, se supone que el último volumen debe ser el 24, para que así cada tomo se relacione con uno de los arcanos mayores del tarot, así que no os hagáis ilusiones de leer el final de esta obra con la más ligera sincronización cronológica. Y pensar que iba a ser una obra apocalíptica situada en un futuro cercano…

Y, bueno, todo esto puede parecer muy bonito o interesante (o no), pero seguro que hay más de una que todavía no sabe de qué va el manga en realidad; ya que no trata sólo de siete personas que se pelean con otras siete. Ese es sólo un pretexto de *Nanase Ohkawa* para poder desarrollar una multitud de personajes, dar una interpretación del destino y, ya que estamos, para que *Mokona Apapa* se luzca con un dibujo bastante más complejo que, por ejemplo, el de **Card Captor Sakura**.

Argumento

Para saber un poco de qué estamos hablando, es mejor conocer algunos detalles de la historia. No los he ordenado como aparecen en los tomos, ya que en ellos hay muchos *flashbacks* y lagunas que después se rellenan. Resumiré parte del argumento en el orden que me parezca más fácil de entender; y además así no os impediré que disfrutéis de la mayor parte del suspense cuando leáis el manga. Que cada uno decida hasta cuando quiere leer, ya que puedo desvelar cosas importantes. Cuando queráis, podéis pasar a la próxima parte del artículo, donde sigo soltando mi rollo habitual (*NdL: Se recomienda visitar asiduamente la ficha de personajes incluida en este reportaje porque si no uno corre el riesgo de perderse con tanto nombre*)..

Kamui vuelve a Tokyo, de donde había huido con su madre, después de que ésta muriera. Allí encuentra a sus amigos de la infancia, *Kotori* (que está enamorada de él) y *Fuuma*, aunque dice que no quiere mezclarse con ellos porque "las cosas han cambiado en los últimos seis años" (pero en realidad

ellos son lo único que le importa en el mundo). Acaba estando con ellos por necesidad, ya que es atacado y herido. Por lo visto, algo ha pasado realmente en estos últimos años…

Un jovial chico de *Osaka*, *Sorata*, casi siempre acompañado de la reservada *Arashi*, pide a *Kamui* que le acompañe, porque la princesa visionaria *Hinoto*, que ya lo había visitado en sueños, desea conocerlo en persona. Ella le dice que debe salvar el mundo, ya que es el elegido para liderar a los Dragones del Cielo, a los que pertenecen *Sorata* y *Arashi*. En cambio *Kanoe*, la hermana de *Hinoto*, quiere que se una a los Dragones de la Tierra para acabar con este mundo, entre los que se hallan *Yuuto*, una especie de detective, y *Satsuki*, que tiene un superordenador con el que busca información sobre *Kamui*.

Esto es casi todo lo que pasa en los dos primeros tomos. Parece poco, pero la mayoría del espacio se emplea en describir bien a algunos personajes y explicar ciertos conceptos bastante abstractos que aparecieron en la cabeza de *Nanase Ohkawa*. Si no queréis saber nada de nada, este es el planteamiento más básico, y el primer punto donde podéis pasar al siguiente encabezado.

A todo esto, *Nataku*, un ser humano artificial, ha matado al padre de *Kotori* y *Fuuma*, y ha robado la Espada Sagrada que éste guardaba en su templo, que se supone que debía empuñar *Kamui* para vencer a los Dragones de la Tierra, a los que también pertenece *Nataku*.

En un corto periodo de tiempo, se unen a los Dragones del Cielo *Seiichiro Aoki*, un editor de revistas shojo; *Yuzuriha Nekoi*, una chica de catorce años; y *Kasumi Karen*, una mujer que trabaja en una barra americana. Si *Kamui* decide unirse a ellos, ya se habrán reunido los siete Dragones del Cielo. Aprovecho que estoy hablando de ellos para decir que, cuando lucha contra un Dragón de la Tierra, un Dragón del Cielo puede crear un *kekkai*, una especie de barrera mágica que funciona de la manera siguiente: Los contendientes se ven trasladados a una réplica del sitio donde están, pero sin nadie más que ellos. Si el Dragón del Cielo pierde, los daños que haya sufrido el *kekkai* se verán aplicados a la realidad. El *kekkai* tiene la forma de un prisma, la forma de cuya base depende de quien lo haya invocado. Por ejemplo, el *kekkai* de *Sorata* es un cubo.

Pero los Dragones de la Tierra no se quedan atrás, y *Seishiro Sakurazuka*, un poderoso médium (el de **Tokyo Babylon**), ataca a *Kamui* y *Kotori*, y ellos sobreviven gracias a la intervención de *Fuuma*, que hace que *Seishiro* se vaya sorprendido. Por cierto, el próximo párrafo es ciertamente revelador. Vosotras mismas. No volveré a avisar. :Þ

Poco después, *Tokiko*, hermana de la madre de *Kamui*, se pone en contacto con él para hablarle de su madre y su familia, pero muere despedazada al salir de su cuerpo una nueva Espada Sagrada, lo que desencadena varios acontecimientos.

Esta aparatosa muerte despierta en *Kotori* los dolorosos recuerdos de cuando su madre murió del mismo modo al dar a luz la primera de las Espadas Sagradas. Trastornada, *Kotori* empieza a viajar en sueños, conociendo a *Kakyou*, un Vidente de Sueños. Pero lo más importante es que ahora *Kanoe* y *Hinoto* saben que puede haber dos "*Kamui*", uno para los Dragones del Cielo y otro para los Dragones de la Tierra, cada uno con una Espada Sagrada. Esta posibilidad se confirma, porque *Fuuma*, transformado, ya le ha pedido a *Kamui* que elija su destino, el Destino de la Tierra.

Fuuma vuelve a la normalidad, y los detectives de **CLAMP Gakuen Tanteidan** se ofrecen a custodiar la nueva Espada Sagrada en el CLAMP Campus. Por su parte, *Subaru Sumeragi*, el protagonista, también médium, de **Tokyo Babylon**, se revela como Dragón del Cielo al crear un *kekkai* para luchar contra su némesis, *Seishiro*; pero dejan la pelea a medias.

Más tarde, en el CLAMP Campus, *Fuuma* vuelve a transformarse (en realidad sólo se le ponen los ojos en blanco y asume otra personalidad, no os hagáis ilusiones de que se convierta en un ser deforme o cornudo…), al decir *Kamui* que quiere salvar el lugar donde *Kotori* y *Fuuma* viven. *Fuuma* le toma la palabra y responde que si efectivamente *Kamui* elige salvar la Tierra (unirse a los Dragones del Cielo), entonces él debe unirse a los Dragones de la Tierra, pues ese es su destino. Entonces crucifica literalmente a *Kotori*, y le clava la Espada Sagrada (¡a su propia hermana!), y dice a *Kamui* que él será el próximo, porque *Fuuma* (que ahora se hace llamar también *Kamui*,

aunque yo lo seguiré llamando *Fuuma* para así evitar confusiones) es un Dragón de la Tierra, y como tal debe matar a todos los que deseen conservar este mundo.

Kamui cae en estado catatónico por el trauma sufrido, y *Subaru* se esfuerza en hacerle volver a la realidad, recordándole que tiene que hacer lo posible para devolver a *Fuuma* a la normalidad, y éste lo acepta. Después de todo, ¿qué más puede hacer, después de haber perdido a *Kotori*? Lo único que le queda en el mundo es salvar a *Fuuma*, quien por cierto se pone en contacto con *Kakyou*, el Vidente de Sueños que pertenece a los Dragones de la Tierra.

Después de esto, y de guardar la Espada Sagrada en el CLAMP Campus, hay un tiempo de descanso en el que ambos bandos reúnen fuerzas antes de nuevos encuentros. *Kamui* descubre cosas de su pasado con los sueños de *Hinoto*, por ejemplo que su madre (*Tooru*) y la de *Fuuma* y *Kotori* (*Saya*) eran amigas, y que *Tooru* era la que debía dar a luz la Espada Sagrada, pero *Saya* se ofreció a hacerlo en su lugar, para que así *Kamui* pudiera estar más tiempo con su madre. A pesar de todo, *Tooru* moriría más tarde en una combustión espontánea, protegiendo a la Tierra entera con eso. Justo entonces son interrumpidos por *Kakyou*, quien intenta dar a *Kamui* su visión sobre todo este rollo del Fin del Mundo, pero es a su vez expulsado del sueño por *Hinoto*.

Yuzuriha, *Arashi*, *Sorata* y *Kamui* están yendo a clase en el CLAMP Campus, donde este último se hace amigo de *Keiichi Segawa*, un chico muy simpático y bastante campechano. Para *Kamui* esto será una prueba de que la gente puede querer estar con él por razones distintas de su destino, su poder, etc.

Poco después hay un terremoto en *Ikebukuro*, y *Kamui* se dirige corriendo al origen, el enorme edificio *Sunshine*, que por cierto es un *kekkai* natural, lo que quiere decir que protege Tokyo con su presencia. *Kamui* intenta dialogar con su amigo, pero lo único que consigue es que el cruel "*Kamui*" de los Dragones del Cielo le haga daño. En este momento llega *Subaru* y crea su *kekkai* rodeando el edificio *Sunshine*, que ya casi se está derrumbando. Se entabla entonces una batalla bastante sangrienta entre *Fuuma* y *Subaru*, al estilo *CLAMP* (si habéis leído **RG Veda**, me entenderéis). Como resultado, *Kamui* con heridas superficiales, *Subaru* malherido, y por supuesto su *kekkai* anulado, por lo que el *Sunshine* se desplomó.

Ahora, *Kamui* tiene más traumas que nunca, porque en el terremoto de *Ikebukuro* murió la madre de *Segawa*, y el padre murió en el terremoto anterior, cuando *Fuuma* se transformó y mató a *Kotori*. Pero *Kamui* está dispuesto a esforzarse para que no muera más gente a su alrededor, y *Fuuma* cada vez tiene más mala leche, así que parece que hay cuento para rato.

Técnica

Aunque a bastante gente no le atrae el estilo de estas autoras, aquellas aficionadas que le den una oportunidad encontrarán en esta obra algo con lo que flipar, porque la producción está muy cuidada en todos los aspectos. No hay que tener miedo porque en teoría sea shojo, ni porque resulten extraños unos personajes tan estilizados, porque una vez leáis un par de tomos (no os dejéis llevar por una primera impresión) no podréis dejarlo.

Los personajes, en los que está basado todo lo demás, son bastante originales casi todos, menos los "reciclados" y algún "típico personaje *CLAMP*" que hay por ahí. Se definen muy bien, con una personalidad bien determinada y comunicada al lector, y los más importantes madurarán visiblemente en el transcurso de la acción. El diseño gráfico de los personajes también es muy adecuado y, en cuanto uno se acostumbra al peculiar grafismo de *Mokona Apapa*, todos se dejan identificar con sus personalidades, ya que están muy bien caracterizados. Por cierto, el dibujo también es mejor en cada nuevo volumen.

Siguiendo con el grafismo, de todas son conocidos los estilizados personajes de *Mokona Apapa*, que pueden resultarle exagerados incluso a alguna aficionada al shojo manga. Sus afiladas barbillas, las estilizadas narices y esos ojos que ocupan la mitad de la cara son sólo una parte, no debemos olvidar que los hombros son tres veces más anchos que las caderas, y las piernas dos veces más largas que el torso. Además de sus rasgos físicos, estos personajes tienen más características que los hacen especiales. Por ejemplo,

la increíble expresividad y dinamismo que inyecta *Mokona Apapa* en sus poses y caras que, junto con una personal disposición de página (que puede despistar a más de una al principio), aporta gran dramatismo al conjunto.

Pasando al apartado narrativo, los temas tratados son de rigurosa actualidad (el esoterismo mezclado con la ciencia, el fin del milenio...), y se nota que siempre han interesado a la guionista, ya que nos presenta un trabajo muy completo, además de que esos temas ya los ha tratado antes. La narrativa va a oleadas; tan pronto están todos los personajes relajados hablando entre ellos, como se presenta extensiva información al lector, y eso cuando no asistimos a una dura batalla, contada lentamente y en la que los sentimientos de todos los personajes quedan al descubierto. La forma en que llega la información al lector es, en resumen, muy intensa.

España depende en mucho del resultado de esta nueva edición en tomos, está claro que este es uno de los momentos más importantes para el manga en España en los últimos años. Atrás quedan experiencias como **Patlabor**, **Detective Conan**, etc. Parece que si **X** vuelve a fracasar, nos podemos olvidar de que Planeta corra más riesgos.

Por otro lado también es cierto que, supuestamente, las lectoras españolas (y Planeta) están ahora más preparadas para esta edición. Publicar una obra con un desarrollo tan lento como **X** en un formato menor que el Biblioteca Manga es aberrante, y por suerte lo van a hacer en tomos, que es lo mejor. Con un poco de suerte, ni siquiera pondrán dibujo en la portada. Esto lo digo porque, pese a que en los volúmenes originales sólo se ve una gran X en la portada, cada vez de un color, en la anterior edición española tuvimos unas casposas viñetas coloreadas, en las que seguíamos viendo las tramas además de los vivos colores; todo esto fue gracias a Viz. En el lado de los lectores, el medio ha evolucionado muy favorablemente gracias al boca a boca, internet, y la proliferación de revistas y fanzines informativos (sobre todo gracias a Minami ^_^); se supone que el aficionado sabe lo que pide y realmente tiene ganas de leer una buena edición en castellano de **X**, además de que tenemos suficiente (demasiada) experiencia en fracasos.

Sé que es un manga que en un principio puede resultar extraño para muchas aficionadas poco acostumbradas a esta narración y a las caras de los personajes, pero eso no impide que me atreva a decir que es una obra digna de una oportunidad, porque estoy seguro de que a todo aquel que se interese le va a encantar, porque es el tipo de manga que, si te gusta, te gusta mucho.

Conclusión

Sabiendo que este manga ya fue "publicado" por Planeta DeAgostini en 1995 y que fue un fracaso, y que la publicación de manga no muy convencional en

Karawapo
http://apolo.umh.es/~acrero

La película

Una fastuosa producción con todos los medios y la mejor gente, que vio desbordados sus 100 minutos de duración

Los medios técnicos

X es una de las elegidas. Se pueden contar con los dedos las películas de anime cuya calidad es semejante a la que estoy describiendo, siendo la última de este grupo **Spriggan**. No es para menos ya que, contando con las prestigiosas firmas de *Rin Taro* en la dirección (anime del **Capitán Harlock**, **Dragon Quest**, etc.) y *Nobuteru Yuuki* en el diseño de personajes (**Record of Lodoss War**, etc.), no debería salir menos que un auténtico peliculón. Y lo es, pero con algunas restricciones.

La adaptación

El problema, como siempre desde **Akira**, es que la historia a relatar es demasiado extensa. Además, cuando se hizo la película, hará unos tres años, aún hacía poco tiempo que se había acabado de plantear el argumento y eso hizo que el final, aunque sea a grandes rasgos parecido al previsto para el manga, sea un poco precipitado.

Otro problema derivado del corto tiempo de reproducción de la cinta es la excesiva atención que se presta a los combates, repercutiendo en una reducida presentación de los personajes que, aunque no importará mucho al lector del manga, desconcertará bastante al espectador que no lo haya leído. Este hecho reduce la calidad general de la película, restringiéndola a un cierto tipo de espectadores; el resto de los espectadores no podrá disfrutar de todo lo que se relata en ella.

Como casi todo el metraje se invierte en espectaculares combates (que están muy bien, pero no son lo que más me gusta de **X**) y en unas escuetas lecciones sobre las visiones apocalípticas de *Nanase Ohkawa*, esta es una película perfecta para quien quiera ver a los personajes de **X** animados y en plena acción; pero quien quiera ver la historia del fin del mundo (o no) contada en una película no va a ver cumplidas plenamente sus expectativas. Aunque en conjunto queda una buena cinta, a mí no me parece una buena adaptación. Aunque sea una película preciosa en cuanto a ritmo y grafismo, no me parece que respete el sentido del manga original, porque se han hecho demasiados sacrificios a favor del espectáculo.

X²: un amago

Como curiosidad os diré que la película no es el primer producto de animación que se hizo basándose en **X**. Un tiempo antes se hizo un vídeo (lo llamaría OVA pero puede llevar a confusión) compuesto casi en su totalidad por imágenes estáticas, que iban pasando como diapositivas mientras sonaba música del legendario grupo de visual rock *X Japan* (quienes también se llamaban simplemente *X* por aquel entonces -de ahí el exponente en el título-). Al final de la cinta también había una animación (menos mal) de menos de 3 minutos, en la que podíamos ver algunos de los momentos más interesantes y frenéticos del primer tomo, mientras sonaba una versión corta de la canción "X", también de *X* (el Papa debería prohibir la homonimia), que es un himno en clave de heavy metal melódico. Otras canciones de las que podíamos disfrutar en el vídeo eran "Kurenai", "Silent Jealousy" y "Endless Rain", todas ellas en la misma versión que aparecían en sus discos.

El conjunto es bastante apetecible como artículo de coleccionista, y se puede adquirir en Japón desde el 21 de Noviembre de 1993 al módico precio de 4800 yenes. *Casi ná.*

La música

Para terminar os voy a contar que, para tener la banda sonora de la película de **X**, tenéis que compraros dos discos: el de la banda sonora en sí, compuesta por *Yasuaki Shimizu*, y el single **Forever Love**, de *X Japan*. Como son japoneses, son carillos los dos, pero puedes encontrar una edición china que reúne todas las canciones a buen precio.

Aunque ya la comentó *Josema* en el número 1 de la primera etapa (donde podéis encontrar los números de referencia que yo no daré), parece apropiado volver a tratarla aquí. La banda sonora es inquietante y tenebrosa; creo que está grabada con instrumentos reales (sobre todo cuerda) y sintetizadores. Las piezas tampoco tienen estructura sinfónica, sino que son más o menos libres (dentro de las limitaciones de una banda sonora). Es bastante extraña, tiene algunos sonidos que no logro atribuir a ningún instrumento; pero se deja escuchar aunque, si sólo te gusta por ejemplo la música vocal, tampoco te entusiasmará demasiado.

Y sobre "Forever Love" de *X Japan*, qué os voy a contar. Posiblemente la canción más famosa de *X Japan* y una preciosa balada que difícilmente os disgustará. Y además se incluye la versión karaoke…

Karawapo
http://apolo.umh.es/~acrero

Los personajes

Kamui Shiro

El supuesto protagonista del manga es un chico impetuoso que se ve arrastrado a un destino caprichoso y con bastante mala leche. Debe escoger entre unirse a los Dragones de la Tierra o a los Dragones del Cielo. De su decisión depende el futuro de la Tierra. Podéis estar seguros de que, elija el destino que elija, no podrá salvar lo más importante para él, pero él no tiene más opción que la de elegir.

Kotori Monou

La hermana de *Fuuma*, amiga de la infancia de *Kamui*, está enamorada de él. Es una chica muy espiritual y acabará revelándose que es también una Visionaria de Sueños. Ella y su hermano son todo lo que *Kamui* quiere salvar del Fin del Mundo, pero el destino de *Kotori* no depende de *Kamui*.

Fuuma Monou

De pequeños, *Fuuma* y *Kamui* eran los mejores de los amigos y, ahora que *Kamui* ha vuelto a Tokyo, siguen apreciándose mucho. Lo que ninguno parece conocer en un principio es el trágico destino que los une, al igual que une cara y cruz.

Hinoto

Esta princesa ciega es la hermana de *Kanoe*, que lidera a los Dragones de la Tierra. *Hinoto* parece mucho más joven que su hermana, pero no lo es. Además, es una Visionaria de Sueños y, como tal, puede ver el futuro en ellos. Su mayor deseo es salvar el mundo tal y como lo conocemos, y para ello busca a siete personas destinadas a tener un papel en el Fin del Mundo, los Dragones de la Tierra. En un principio no está claro si *Kamui* pertenece a éste o al otro bando, pero él acabará eligiendo unirse a *Hinoto*.

Kanoe

La perversa hermana menor de *Hinoto* quiere vivir en un mundo nuevo, y para eso nada es mejor que acabar con este. Se rodeará de siete personas con un destino en común: los Dragones de la Tierra. No puede ver el futuro en los sueños, pero tiene otros poderes.

Los Dragones del Cielo

Sorata Arisugawa

Este chico con acento de la región *Kansai* es, junto con *Yuzuriha*, el personaje más cachondo de la serie. Su destino es morir protegiendo a la chica que ame así que, como quiere que por lo menos esté buena, elige a *Arashi*, pero parece que no le hace mucho caso.

Arashi Kishu

Parece que quedar de pequeña huérfana, sola y sin techo ha hecho de esta chica una persona bastante reflexiva. No demuestra muchas emociones en su "trabajo", pero eso no impide que un chico tan opuesto a su carácter como *Sorata* se enamore de ella. Y, por cierto, puede sacar una *katana* de la palma de su mano.

Seiichiro Aoki

Este afable señor es un editor de revistas de shojo manga que trabaja para Kadokawa Shoten (la empresa editorial que publica el manga de **X**). Tiene el poder de controlar el viento.

Subaru Sumeragi

Pues mira por dónde, resulta que el protagonista de **Tokyo Babylon** tenía reservada una plaza para el Fin del mundo. Todo parece indicar que este poderoso médium va a librar su batalla final contra *Seishiro*.

Yuzuriha Nekoi

Esta chica alegre y vital de catorce años también es necesaria para *Hinoto*. Tiene un perro fantasma (un *inugami)* llamado *Inuki*, y además *Sorata* se parte de risa con ella.

Karen Kasumi

Esta misteriosa mujer trabaja en una barra americana. Esto es gracioso porque siempre aparece en ropa interior. Era amiga de *Tokiko Magami*, hermana de la madre de *Kamui*.

Los Dragones de la Tierra

Yuuto Kigai

El brazo derecho de *Kanoe*. *Yuuto* es su consejero e investigador privado. *Kanoe* confía en él, y poco más sabemos de este misterioso personaje.

Satsuki Yatouji

Esta chica controla y casi forma parte de un inmenso ordenador con partes biológicas llamado *Beast 666*. Con él puede utilizar cualquier red en el mundo e incluso hacer que el tendido eléctrico ataque a sus enemigos.

Nataku

Su padre lo perdió cuando era pequeño, y dedicó su existencia a devolverle la vida. *Nataku* es un ser completamente artificial, sin sentimientos y asexuado. Es como un ángel, implacable.

Kusanagi Shiyu

Un corpulento y afable luchador que recuerda a *Ryu* (de **Street Fighter**) no sólo por su aspecto, sino por sus técnicas de lucha... ¡Una de ellas incluso se llama *Hadouken*!

Seishiro Sakurazuka

Otro de los protagonistas de **Tokyo Babylon** encuentra su destino aquí. Sus capacidades como cruel asesino médium serán valiosas. *Subaru* tiene un asunto pendiente con él.

Kakyou

Ha pasado toda su vida en una cama de hospital, dedicándose a preparar el Fin del Mundo. Esto puede hacerlo sin moverse porque es un Visionario de Sueños.

ASHEN VICTOR

HAY VIDA DESPUÉS DE ALITA

Si os digo el nombre de Ashen Victor, a pocos os sonará. Si digo Haisha, menos aún. Pero si digo que ésta fue la siguiente obra más o menos larga de Yukito Kishiro (el autor de Alita), seguramente a muchos les habrá entrado curiosidad por saber más sobre ella.

Yukito Kishiro: una pequeña biografía

Yukito Kishiro nació un 20 de marzo de 1967 en Chiba. De pequeño ya dibujaba monstruos y se le notaba que sabía dibujar. A medida que iba creciendo fue mejorando su técnica y empezó a incluir personas en sus dibujos. Con la obra **Kikai** consiguió ganar el concurso de Shogakukan, darse a conocer y recibir ese empujoncito que anima a cualquier persona a lanzarse de lleno en el mundo profesional. *Kishiro*, por aquel entonces, contaba con 17 años. Por extraño que parezca, no quiso entrar en el mundo profesional. Quiso hacer una carrera y mejorar su estilo (que no consideraba lo suficientemente bueno). Pasados cuatro años, realizó sus dos primeros trabajos profesionales: **Kaiousei** y **Hito**, ambos de 32 páginas. Estas dos obras le hicieron merecedor del premio al mejor artista novel por parte del semanario Shonen Sunday. Al año siguiente publicó dos obras cortas más: **Dai-Mazin** y **Future Tokyo Head Man**. Después de estas cuatro series, *Kishiro* se decidió a llevar a cabo una serie larga. Pero este primer intento no dio sus frutos y **Reimeika** no vio la luz. El siguiente intento fue **Hyper Future Dimension Gunnm** (nuestra admirada **Alita, Ángel de combate**), con la cual consiguió su primer gran éxito dentro y fuera de Japón. Después de nueve tomos, *Kishiro* dio fin a su primera gran obra. Realizó trabajos relacionados con **Alita**, como **Gunnm Gaiden**, y después se metió de lleno en la realización de **Ashen Victor**. Actualmente está trabajando en **Akua** (o **Aqua**) **Knight Saga**.

Un momento arriesgado

Cierto, porque después del éxito cosechado con **Alita** y sus aventuras, el público esperaría que la siguiente obra del autor fuera tan buena o mejor que la anterior. El listón estaba muy alto y, por increíble que parezca, *Kishiro* aprobó con nota.

Una de las curiosidades más destacables de la obra es el conservadurismo con unas dosis de riesgo que aportó el autor a esta obra de apenas 130 páginas. Por un lado, el hecho de situar la aventura de *Snev* y compañía en un escenario de sobras conocido por sus fans, le aseguraba un tanto a su favor. Además, según sus propias palabras, la saga del *motorball* es una de las que más le gusta. Por otro lado está el dibujo, descaramente experimental, con claras reminiscencias a *Frank Miller* (autor de cómic américano, conocido en España por obras como **300**, **Batman: Dark Knight**, **Daredevil: Born Again** o **Sin City**). Por si fuera poco, el argumento, aun centrándose en el mundo del *motorball*, es lo suficientemente inteligente como para incluir otras tramas lejos de las pistas de competición. En **Ashen Victor** tenemos una trama detectivesca, además de las excitantes carreras de *motorball*. Con esos ingredientes, cualquier fan del autor siente una tremenda curiosidad por leer la obra.

Drogas, ostias y motorball

Esta es la máxima de la obra. El protagonista es *Snev*, un corredor de *motorball* famoso por no acabar ninguna carrera. En un momento de una de ellas se autodestroza, dándose a conocer por los aficionados como "Crash King" (el rey del choque). Lo que ellos no saben es que todo comenzó el día de su debut, cuando un espontáneo entró en la pista y *Snev* no pudo esquivarlo.

A pesar de su balance negativo, según su entrenador, *Snev* es un fuera de serie y un maravilloso corredor. Pero esas palabras no sirven de nada, ya que a la vista de los malos resultados, su equipo decide prescindir de sus servicios. Una vez que lo echan del trabajo, *Snev* va a visitar a una amiga suya, llamada *Beretta*, que es prostituta y adivinadora. Después de ponerla al

corriente de su nueva situación, *Beretta* le echa las cartas y le vaticina éxitos. Poco tiempo después, su antiguo equipo de *motorball* le llama diciéndole que le readmiten (por lo visto al público le gustaba tanto un choque de *Snev* como una victoria).

Cuando *Snev* se entera va a contarle la noticia a *Beretta* y descubre que ha sido asesinada por un cyborg. Es entonces cuando *Snev* decide descubrir quién ha sido el asesino de su amiga. Lo interesante es que ese suceso tiene mucho que ver con él y con su trabajo. Cuando *Snev* vuelve a competir en el *motorball*, descubrimos que tanto a él como su compañero de equipo, con el que se lleva bastante mal, los usan como conejillos de indias. Gracias a ellos tienen la posibilidad de comprobar los resultados de drogas sintéticas y poder dar el visto bueno antes de ponerlas a la venta. La droga que le es suministrada a *Snev* provoca que, siempre que corra, reviva los acontecimientos que sucedieron el día de su debut (lo del espontáneo). *Snev* no sabía que estaba siendo utilizado y lo descubre cuando su mecánico se lo cuenta , en el momento en que sin querer estaba escuchando una conversación referente al tema. De modo que tenemos una trama doble: por un lado la investigación por parte de *Snev*, su mecánico y *Lorna* (una prostituta amiga de *Beretta*) y el tema de las drogas. Ambos temas convergen en una trama única, coincidiendo (al final del manga, que por supuesto no voy a contar) con la superación de su trauma por parte de *Snev*.

El argumento es francamente fantástico. En pocas páginas nos plantea una trama interesante y emocionante. Y además del planteamiento, el desarrollo no se queda atrás. Es muy aconsejable. Estéticamente, para aquellos lectores que no estén acostumbrados a leer otro tipo de cómic que no sea el japonés, el estilo de *Kishiro* para llevar a cabo **Ashen Victor** es realmente raro. Pocas tramas, mucho claroscuro y un estilo a caballo entre el manga y el cómic americano. Si os olvidáis de los prejuicios que le podáis tener a un estilo que no sea 100% manga, al final te acostumbras y acaba gustándote mucho. Para ser sinceros tiene todos los ingredientes para que tenga una buena acogida en España: Poca duración, gran argumento y buen dibujo.

Ediciones comprensibles

Debido al éxito que **Alita** ha tenido en Estados Unidos (hasta el punto de plantearse el hacer una película de imagen real, aunque sobre este tema un servidor es muy escéptico), la editorial Viz Comics no dudó mucho a la hora de comprar los derechos de esta serie. Su edición contó con 4 números de unas 32/36 páginas cada uno. Como nada hacía presagiar su publicación en España y no había ningún rumor, un esforzado otaku se lió la manta a la cabeza y llevó a cabo una humilde fanedición en la que traduce esta serie siguiendo la mencionada edición americana como guía (ya que también se editó en Francia). Pero... ¡oh, sorpresa! Ahora se descubre que Planeta DeAgostini tiene pensado sacar **Ashen Victor** en el Salón del Cómic de Barcelona. Pues nada, ya sabéis, ahora no tenéis ninguna excusa, es una historia corta, dadle una oportunidad (y, si eres uno de los que se la compró en fanedición -pues por supuesto deja de estar disponible ahora que alguien va a editar la serie de manera oficial-, siempre puede resultar curioso comparar el trabajo de una editorial "profesional" con el de un humilde otaku "aficionado").

¡¡¡Lo nuevo de Kishiro!!!

Akua Knight Saga es la obra más reciente de *Kishiro*. En esta ocasión se ha desmarcado totalmente del mundo de **Alita** y ha creado un universo nuevo en el que desarrollar una especie de guerra en un escenario mayoritariamente marítimo. Como curiosidad, la terminología, que está en castellano/portugués, y las maravillosas páginas a color con las que nos deleita (al menos en la edición japonesa). Como **Alita** en nuestros lares llegó a su fin a duras penas, es posible que si nadie se anima nos quedemos sin poder disfrutar esta serie. Pero siempre puede haber algún descerebrado que se compre la edición americana y la traduzca.

Ackman
kishiro@letera.net

Que lo de Pikachu iba a traer cola, lo sabíamos todos, más o menos, y aquí tenemos la prueba fehaciente, otra serie de animación que quiere aprovechar el tirón de los monstruítos adorables. Señoras, señores y similares, con todos ustedes...

DIGIMON

¿Y TÚ, DIGIEVOLUCIONAS O TRABAJAS?

En el mundo de la empresa, hay una ley no escrita (aunque puede que alguien la haya escrito, siempre hay mucho listo suelto) que proclama que aquello que tiene éxito debe repetirse para aprovecharse del éxito inicial, ya se trate de mutantes, robots gigantescos, películas de kung-fu o, en el caso que nos toca, los monstruos coleccionables. Por eso mismo, una vez que Nintendo y la Shogakukan Production demostraron que se podía sacar MUCHO dinero con las aventuras animadas de los pokemones, los responsables de las demás compañías decidieron buscar su parte de ese suculento pastel. Y ahora les ha tocado el turno a las empresas Bandai y Toei Animation, productoras de este anime.

El nombre del juego

Pero antes de todo eso, **Digimon** fue un juego que nació de la mente de un caballero llamado *Akiyoshi Hongo*; suya fue la idea de los monstruos digitales en los que se basa el juego. Estos monstruos digitales (más oficialmente "digimones") vivían en una especie de consola y sólo era necesario conectarlas entre sí para que los jugadores enfrentaran a sus monstruos en miniatura. Mediante estos combates, los digimones iban sumando puntos que finalmente les permitían subir de nivel y transformarse en unas criaturas mucho más poderosas. A esto le dieron el nombre de "digievolución".

Claro, ahora algunos estaréis pensando que el *Hongo* ese ha tenido muy poca vergüenza por copiar de ese modo la idea de **Pokémon**, pero... pero por raro que parezca, no es así, ¡**Digimon** nació ANTES que *Pikachu* & cía! Según cuentan los historiadores especializados en historia antigua, el susodicho juego apareció allá por los lejanos tiempos del tamagochi; es decir, hace menos de cuatro años o tres a lo sumo y no fue un gran éxito precisamente (por eso no lo recordamos).

La respuesta de Bandai

Pues, bien, volviendo a lo que dije al principio, esto fue lo que la Toei convirtió en animación, a la vista, como ya hemos dicho, del éxito de las aventuras de *Ash* y su panda. Me imagino la cara que se les debió quedar a los señores de Bandai o al mismísimo *Hongo* cuando vieron que la competencia arrasaba con un producto similar al que ellos sacaron y que debieron comerse con patatas. De ahí que se lanzaran como locos a producir algo parecido y, a la vez, distinto.

Siete digimones para los Niños Humanos, condenados a estudiar...

Ese verano la Tierra estaba sufriendo muchos y terribles cambios en su clima. El sureste de Asia se moría de sed en plena época de monzones; Oriente medio estaba azotado por las inundaciones y las ciudades que deberían estar asándose de calor, se morían de frío; tanto que sus habitantes veían como la nieve lo cubría todo. Precisamente este era el paisaje que veían siete niños japoneses (vale, diré sus nombres: *Tai*, *Sora*, *TK*, *Joe*, *Mimi*, *Izzy* y *Matt* ¿de acuerdo?), con su campamento de vacaciones recubierto de nieve. En ese momento surgió una ola gigantesca y les arrastró a una extraña isla.

Nada más despertar descubrieron ante sí unas extrañas criaturas que se hacían llamar "digimones" (ver lista para saber quién va con quién) que les dijeron que les estaban esperando y que su misión era defender a los niños contra cualquier clase de peligro. Por supuesto, sólo fue necesario decir esto para que los peligros se presentasen por su cuenta y el extraño grupo debiera pelear para salvar su vida...

El resto, como se acostumbra a decir, es historia: sus luchas contra los digimones malvados, (*Devimon*, *Ogremon*, *Etemon*, *Myotismon*...) el descubrimiento de que ellos eran los famosos "niños elegidos", que debían salvar el mundo elegido, sus viajes entre mundos, etc. Si no me equivoco demasiado, para cuando leáis éste artículo ya habréis podido ver casi - o puede que todo - a lo que me estoy refiriendo, así que no voy a volver a contároslo otra vez.

TVE digievoluciona en "Teleanime" (ejem...)

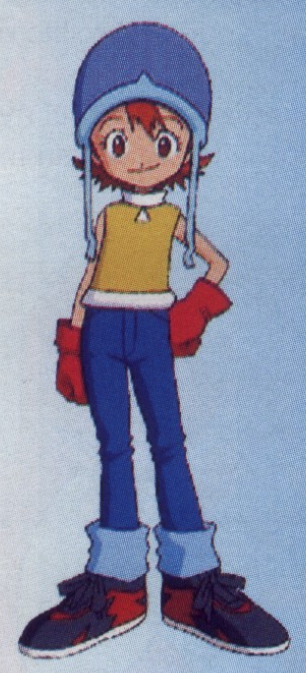
Si de nuevo no me fallan los cálculos, lo que os he relatado debéis de haberlo visto en TVE, la misma cadena donde pudimos disfrutar de **Marmalade Boy-La familia crece** y **Slayers-Reena y Gaudy**, como bien sabéis. Pero tal vez no sepáis que después de eso el director de infantiles de la cadena afirmó que no volverían a emitir más "manga" porque no entraban en su planteamiento de programación infantil y tal y tal y tal... Por supuesto, sólo han necesitado ver las cifras de venta de **Pokémon** (que no de audiencia, porque no parece que sea unos de los espacios más vistos de Telecinco, o al menos eso creo) para que se les pasasen todos los remilgos de golpe; poderoso caballero es don Dinero...

Como dato curioso para despedir este artículo, sabed que en los EE.UU., **Digimon** se emite previa "adaptación" por parte de Saban, la misma empresa que "creó" a los **Power Rangers**, y esta gente ha modificado un episodio sólo para que no se vea a los niños haciendo "autostop". Seguro que han pensado; "Que unos niños se pierdan por un mundo desconocido, pase; que estén a punto de morir varias veces, pase ¡pero que hagan `autostop´, jamás! ¡¿Qué ejemplo le estamos dando a nuestros hijos?! Si al menos hubieran ido armados, como cualquier niño decente..."

PERSONAJES

Nombre: ***TAI***
Nombre Original: *Taiichi Yagami*
Curso académico: 5º de escuela primaria (unos 10-11 años, más o menos)
Digimon: *Agumon* (antes *Koromon*, luego *Greymon*)
El protagonista principal de la serie, que acabará siendo el líder de los niños elegidos, cargo de una importancia relativa, por ahora. Como la mayoría de los protagonistas de series de anime, *Tai* es cabezota y decidido, irreflexivo y valiente, egoísta y solidario, todo al mismo tiempo. Por otra parte, su compañero digimon, *Agumon*, comparte con él muchos de esos rasgos, especialmente, la glotonería (que estos no paran de comer, vaya).

Nombre: ***SORA***
Nombre Original: *Sora Takenouchi*
Curso académico: 5º de escuela primaria
Digimon: *Biyomon* (antes *Yokomon*, luego *Birdramon*)
Sora, una de las dos chicas del grupo, es una de las más audaces del mismo. A pesar de eso, prefiere conciliar las diferentes posturas que toman sus compañeros. Sin embargo, cuando llega el momento, entre ella y *Biyomon* son capaces de sacarles de líos a todos.



Nombre: ***JOE***
Nombre Original: *Jô Kido*
Curso académico: 6º de escuela primaria (11-12 años, más o menos)
Digimon: *Gomamon* (antes *Bukamon*, luego *Ikkakumon*)
Es el mayor del grupo y, si la lógica contase algo, debería de ser su líder, pero su actitud pesimista (su lema es "si algo puede ir mal, irá mal") se ha encargado de impedirlo. *Gomamon* es el opuesto de su compañero (claro que tampoco era muy difícil de superar), y la mayor parte del tiempo intenta animarlo, sin desesperar casi nunca.

Nombre: ***IZZY***
Nombre Original: *Koshiro Izumi*
Curso académico: 4º de escuela primaria (9-10 años)
Digimon: *Tentomon* (antes *Motimon*, luego *Kabuterimon*.)
Izzy es el cerebro del equipo. A pesar de su corta edad, es capaz de buscar las causas de todo lo que encuentra. Por supuesto, esto a veces le lleva a un ensimismamiento tal que se olvida de lo que le rodea. *Tentomon*, por su parte, tiende hacia lo práctico e intenta que *Izzy* haga lo mismo.

Nombre: ***MATT***
Nombre Original: *Yamato Ishida*
Curso académico: 5º de escuela primaria
Digimon: *Gabumon* (antes *Tsunomon*, luego *Garurumon*)
A pesar de tener distintos apellidos, *Matt* es el hermano de *TK*; sus padres se divorciaron, "repartiéndose" a sus hijos y *Matt* se fue con su padre. Por eso mismo, *Matt* se muestra muy protector con su hermano. Por lo demás, es igual de cabezota e impetuoso que *Tai*, lo que hace que muchas veces choquen. *Gabumon* lleva una piel que oculta su auténtico aspecto que no quiere que nadie descubra, pero quitando eso es totalmente leal a su compañero.

Nombre: ***MIMI***
Nombre Original: *Mimi Tachikawa*
Curso académico: 4º de escuela primaria
Digimon: *Palmon* (antes *Tanemon*, luego *Togemon*)
Mimi es un ejemplo claro de "niña mimada"; al menos al principio. Se queja de todo continuamente y en voz muy alta. Entre ella y *Joe* se las arreglan para acabar con la paciencia del grupo. Ha visto en *Palmon* una extraña mezcla de mascota y hermana pequeña; ésta, por su parte, adora a *Mimi*.

Nombre: ***TK***
Nombre Original: *Takeru Takaishi*
Curso académico: 2º de escuela primaria (6-7 años)
Digimon: *Patamon* (antes *Tokomon*, luego *Angemon*)
Se trata del más pequeño del grupo, pero al mismo tiempo es el más animado. Ve lo que les está pasando como una gran aventura. Sin embargo, a causa del divorcio de sus padres no soporta ver discutir a nadie y, sobre todo, no quiere estar alejado de su hermano, *Matt*. *Patamon* parece el más débil de todos los digimones, pero sus posteriores digievoluciones demuestran precisamente lo contrario.

Hay, por cierto, otro niño elegido más (el octavo), pero como su misma existencia permanece oculta hasta el episodio 27 y su identidad no se conoce hasta varios episodios después, no voy a ser yo el listo que os reviente la novedad (aunque, con la suerte que tengo, cuando leáis estas líneas, seguro que ya lo sabéis), pero en fin, prefiero eso a que luego me acusen de ir reventando argumentos y todas esas cosas.

Igual que en los anuncios de detergentes, cocacolas y similares, en Minami hemos decidido llevar a cabo una comparación entre dos productos, A y B. En este caso, son dos series que, mire usted por dónde, se parecen bastante: ambas se basan en dos juegos de monstruos coleccionables (más o menos)... Y a esto le hemos dado en llamar:

LA BATALLA DEL SIGLO:

POKÉMON CONTRA DIGIMON

O: "¿Quién es más fuerte, Pikachu o Agumon"?

ANIMACIÓN

En este punto no sobresale ninguna de las dos. De hecho se podría decir precisamente lo contrario; en ambas producciones se busca sobre todo la funcionalidad (y si puede ser barata, mejor). En las dos se repiten escenas a patadas y la profundidad no está muy trabajada. Por poner un ejemplo de esta cuestión: todo lo que gana **Digimon** con sus cachitos de animación informática, lo pierde con la manía que tienen sus animadores de fingir movimiento acercando y alejando acetatos (pronto veréis a lo que me refiero).
Resultado: Empate.

GUIÓN

Pokémon: Hum... reconozcámoslo, *Pikachu* ha ganado a la gente por su índice de "adorabilidad", no por la profundidad de sus aventuras. Por otra parte, el *Team Rocket* será todo lo carismático que algunos quieran, pero como villanos no le hacen sombra ni a *Bobby*, el rival perruno de *Chicho Terremoto*. A favor tienen que sus guionistas no se regodean en los chistes escatológicos ("caca, pedo, culo") como los de la competencia.
Digimon: A pesar de ese defectillo, la Toei ha optado por una historia algo más trabajada, aunque no vaya mucho más allá de lo básico para darle un cimiento a los *Agumon*, *Gabumon*, *Patamon*, *Biyomon*, *Amón*... ups, ese no... y que a la vez les dé una excusa para sacar toneladas de material (dispositivos digitales, emblemas, circuitos... y sobre todo, más digimones). Además, sus protagonistas son algo más realistas que los entrenadores de pokemones; por si todo eso fuera poco, encima aparece *Lain* de pequeña.
Resultado: Digimon (tras consultar al juez de línea).

TIRÓN

Pokémon: La campaña publicitaria de Nintendo ha sido bastante fuerte, y ha conseguido que todo el mundo se entere, de Japón a Madagascar, de su existencia. Por si eso fuera poco, encima tiene a *Pikachu*, que es un gran gancho para el público, para qué nos vamos a engañar.
Digimon: Veamos, Bandai por ahora no ha hecho mucha publicidad (y estoy escribiendo a una semana de su estreno), muchos pokemones son bastante feúchos y encima no tienen a *Pikachu*... Como diría el *Michael Langdon*, "Uyy... qué mal rollito me da esto".
Resultado: Pokémon descarado (con el rival pidiendo la hora para que no les metan más goles).

CONTROVERSIA

Pokémon: El caso de las imágenes epilépticas ha dado la vuelta al mundo un par de veces, consiguiendo que asociaciones de padres, sociólogos y similares hayan puesto el grito en el cielo contra los dibujos animados japoneses... Pero no hay que olvidarse de la acusación de falta de ética, de glorificación de la comercialidad, del espíritu competitivo, etc. En resumen, que si buscamos polémica, la tenemos a kilos. Pero...
Digimon: Tiene las mismas "cualidades" que su oponente y, encima, otra más: la violencia. En efecto, aquí, al contrario de lo que ocurre en las aventuras de *Pikachu*, hay explosiones, destrucción de propiedad privada (¿si se destruye un parque público no pasa nada?, pregúntome sobresaltado), sufrimiento y hasta muertes (si bien sólo de los "malos" y no muy traumáticamente, por lo visto hasta ahora). Sólo este hecho la convierte en el blanco perfecto de la tropa antes mencionada de sociólogos, psicólogos, asociaciones de padres en general, TAC y ATR en particular. Mucho me temo que los palos van a ser de órdago.
Resultado: Digimon (aunque tal vez esto tuviera que contarse como un punto negativo).

RESUMEN FINAL

Pokémon:
1- Su anime fue el primero en emitirse
2- La campaña publicitaria ha sido muy fuerte
3- Tiene a *Pikachu* y al *Team Rocket*

Digimon:
1- El juego de Digimon salió un par de años antes que cualquier otro.
2- Su guión está más trabajado
3- Tiene a *Lain* como personaje secundario (algo tenía que decir ¿no?)

VEREDICTO

El jurado compuesto por el que suscribe y sus demás personalidades y reunido a 24 de marzo de 2000, tras examinar detenidamente las pruebas presentadas y someterlas a la prueba de alcoholemia, da como ganador a... El público otaku de estas tierras en general por tener al menos una serie más de anime en televisión. Qué queréis, tal como pintan las cosas ya podemos darnos con un canto en los dientes.

Jaime Ortega
kgw@ole.com

P.S.: Quien descubra en qué capítulo de **Digimon** sale *Lain*, se ganará una mención honorífica en esta vuestra revista (¿que queréis premios en metálico? Pues yo que emitan **Gundam Wing** en español y ya veis el caso que me hacen).

Por supuesto, en Minami os seguiremos informando de las novedades y curiosidades de esta serie, amén de estar ya preparando una guía de episodios como la que hemos hecho de Pokémon. Y, a partir de ahí, cualquier idea que surja.

De momento os dejamos con esta imagen, en la que podéis comprobra qué Digimones ya conocéis y quiénes quedan por llegar.

POKÉMON

ACTUALIZACIÓN DE LA GUÍA DE CAPÍTULOS

Buenas. Como ya dijimos el mes anterior, intentaremos adecuar esta sección fija a la que ya es la serie de mayor éxito de los últimos tiempos a vuestras peticiones y deseos, pareciendo que lo que más os ha gustado hasta ahora ha sido la guía de capítulos (pues al parecer los cambios y descambios de Tele5 hacen prácticamente imprescindible una para enterarse de cómo va la cosa, y es evidente que la guía de **Minami** es la mejor que existe en este país, siendo utilizada incluso por los canales que emiten la susodicha serie), así pues, vamos con una actualización a dicha guía. Aunque antes, nada mejor que hacer un recuento de los capítulos anteriores, por si acaso no pillasteis el número 2 de **Minami** (cosa fácil ya que se agotó en un santiamén), son:

1.- Pokémon, I choose you!
2.- Pokémon Emergency
3.- Ash Catches a Pokémon
4.- Challenge of the Samurai
5.- Showdown in Pewer City
6.- Clefairy and the Moon Stone
7.- The Water Flowers of Cerulean City
8.- The Path to the Pokémon League
9.- The Scholl of Hard Knocks
10.- Bulbasaur and the Hidden Village
11.- Charmander - The Stray Pokémon
12.- Here Comes the Squirtle Squad
13.- Mistery at the Lighthouse
14.- Electric Shock Showdown
15.- Battle Aboard the St. Anne
16.- Pokémon Shipwreck
17.- Island of the Giant Pokémon
18.- Akapuroko no Kyuujitsu
19.- Tentacool and Tentacruel
20.- The Ghost of Maiden´s Peak
21.- Bye Bye Butterfree
22.- Abra and the Psychic Showdown
23.- Tower of Terror
24.- Haunter vs. Kadabra
25.- Primeape Goes Bananas
26.- Pokémon Scent-sation
27.- Hypno´s Naptime
28.- Pokémon Fashion Flash
29.- The Punchy Pokémon
30.- Sparks Fly for Magnemite
31.- Dig Those Digletts
32.- The Ninja Poké-Showdown
33.- The Falme Pokémon-athon
34.- The Kangaskhan Kid
35.- Miniryuu no Densetsu
36.- The bridge Bike Gang
37.- Ditto´s Mysterious Mansion
38.- Den'nou Senshi-Porygon
39.- Pikachu´s Goodbye
40.- The Battling Eevee Brothers
41.- Wake Up, Snorlax
42.- Showdown at Dark City
43.- The March of the Exeggutor Squad
44.- The Problem with Paras
45.- The Song of Jigglypuff!
46.- Attack of the Prehistoric Pokémon
47.- A Chansey Operation
48.- Holy Matrimony
49.- So Near, Yet So Farfetch´d
50.- Who Gets to Keeop Togepi?
51.- Bulbasaur´s Mysterious Garden

52 y 53.-
Estos dos episodios se consideran "perdidos", en su día ya os dijimos sus posibles títulos (dimos los americanos y las traducciones aproximadas del original japonés), y dijimos que no sabíamos muy bien qué había pasado con ellos. Pues bien, ya han aparecido, en concreto son los primeros de la nueva tanda (pese a que sospechemos que su ubicación original era ésta).

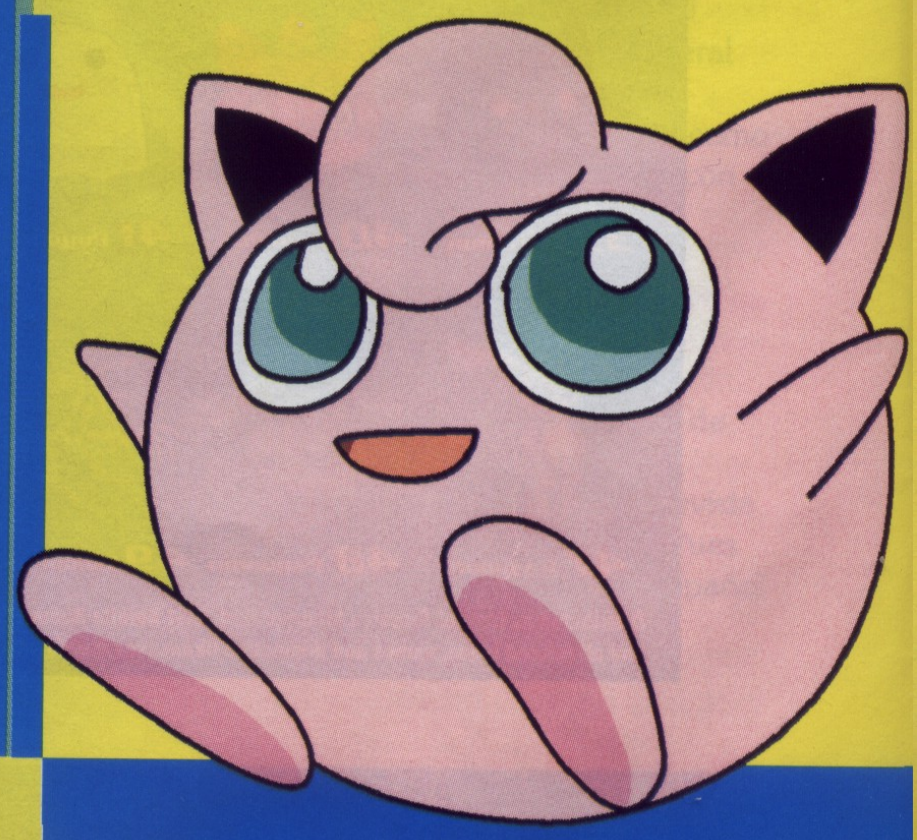
54.- The case of the K-9 Caper
55.- Pokémon Paparazzi
56.- The Ultimate Test
57.- The Breeding Center Secret

Y hasta aquí la primera tanda de capítulos comentados con profundidad, ahora toca hacer lo propio con aquellos capítulos que en el número 2 se comentaron de pasada, son (recordamos que ponemos el nombre americano pues no podemos saber el nombre con el que se han traducido aquí, amén de ponerlos en el orden lógico salvo que sepamos a ciencia cierta que dicho orden se ha cambiado en nuestro país). Recordamos también que, aunque intentaremos contar lo que sucede de la forma menos destripatoria posible, hay algunos eventos que resulta imposible omitir por afectar a todo el resto de la serie, así que leed bajo vuestra propia responsabilidad:

¿?.- Princess VS Princess
Es el día de las niñas, un día en el que las féminas mandan y todo está especialmente pensado para ellas. En estas condiciones se prepara un torneo pokémon, siendo el premio una fastuosa colección de muñecas. *Misty* tiene un trauma porque de pequeña todo le llegaba ya usado por sus hermanas, y *Jessie* tiene otro porque ella nunca tuvo ninguna colección. Sabiendo esto y conociendo el título del capítulo, princesa contra princesa, ¿hace falta que cuente más?

¿?.- The Purrrfect Hero
Es el día de los niños, un día para jugar y jugar. Nuestros amigos llegan a un centro infantil y sacan a sus pokémon para que los niños jueguen con ellos. Pero hay uno que no parece a gusto, pues sólo quiere ver a un *Meowth* ya que una vez uno de estos pokémon lo salvó del ataque de un *Beedrill*. Conocido este dato, el Team Rocket se pone a maquinar...

58.- Riddle Me This
En lo que parece una isla exclusivamente para el turismo, *Ash* se enfrenta en el interior de un volcán a *Blaine*, el líder del gimnasio (y a quien le gustan las



adivinanzas, de ahí el título del episodio), para conseguir su séptima medalla. Aunque todo parece ir bien, cuando *Blaine* utiliza a *Magmar*, su pokémon más fuerte, las cosas parecen torcerse para el pobre *Ash*, encontrándonos uno de los finales más emocionantes de toda la serie.

59.- Volcanic Panic
Derrotado en un primer combate, *Ash* intenta por todos los medios que le concedan una segunda oportunidad. Mientras tanto, el Team Rocket hace de las suyas provocando que el volcán vaya a entrar en erupción, ¿conseguirán evitarlo nuestros amigos? En este episodio podemos ver uno de los mejores combates de la serie, a cargo de *Magmar* y *Charizard*.

60.- Beach Blank-Out Blastoise
Gracias a un desesperado *Wartotle*, nuestros amigos llegan a la Isla de las Tortugas, el legendario paraíso de estos pokémon. Allí se encuentran con que todos, incluido el *Blastoise* gobernante, están sumidos en un misterioso sueños, ¿qué ha podido provocar esto?

61.- The Misty Mermaid
Misty vuelve a su casa (acompañada, por supuesto, por *Ash* y *Brock*) para ayudar a sus hermanas en una interpretación submarina. Pero la intervención del Team Rocket hará que la obra resulte un tanto distinta a lo esperado.

62.- Clefairy Tales
En el capítulo 6 ya se dejó entrever que algunos pokémon quizá viniesen del espacio exterior, pues bien, en este episodio se sigue fomentando esa idea. La cosa va de una banda de *Clefairy* que roba casi todo lo que se encuentra a su paso para reconstruir su nave espacial, pero el punto crucial del capítulo, la cosa a remarcar es la siguiente: cuando uno pensaba que ya lo había visto todo en la serie, *Jigglypuff* contra *Clefairy*. No tengo palabraso, vaya ensalada de ostias se meten.

63.- The Battle of the Badge
Gary desafía al entrenador de Viridian City (aquí Ciudad Verde), y todo parece indicar que sus *Nidoking* y *Arcanine* vencerán a los *Golem* y *Kingler* del líder (un tipo al que no se le ve la cara y que está siempre sonriendo y acariciando un *Persian*, ¿os suena de algo?). Mas, en el último momento, el líder convoca a su pokémon más poderoso, un extraño pokémon con armadura al que *Gary* no consigue vencer. Más tarde descubrimos que el líder de este gimnasio es también el jefe de la organización del Team Rocket, quien tiene de pronto tiene que partir por causas misteriosas, dejando a *Jessie* y *James* a cargo del gimnasio, momento en el que *Ash* intenta conseguir su octava medalla. Al final, *Gary* piensa un tanto asustado que nunca se podrá vencer a un pokémon como el que ha visto. Evidentemente, este capítulo sirve para ir creando expectación y que la película no sea totalmente independiente, ya que como todos sospecháis el pokémon misterioso es *MewTwo*.

64.- It's Mr. Mimie Time
Para ayudar a la guapa encargada de un circo, *Ash* se disfraza de un pokémon, *Mr. Mime*, lo cual da lugar a diversos malentendidos con su madre (pues es en este capítulo cuando nuestros protagonistas viajan de nuevo a Pueblo Paleta para que *Ash* se entrene para la Liga Pokémon).

65.- Showdown at the Poke Corral
Capítulo de presentación de la Liga Pokémon, en ella el *Profesor Oak* hace recuento de los méritos de *Gary* y *Ash*, los dos únicos entrenadores de Pueblo Paleta que han conseguido las medallas necesarias para participar.

66.- The Evolution Solution
El *Profesor Oak* pide a nuestros amigos que vayan a preguntar a un colega el misterio de la evolución del *Slowbro* a *Slowpoke* cuando un *Shellder* le muerde la cola. Una intervención del líder del Team Rocket, que dice que una estancia en la playa era justo lo que necesitaba después de la destrucción de su complejo, me hace pensar que quizá este capítulo debiera haberse emitido un par de episodios más tarde, pero puede que no porque al fin y al cabo en el capítulo 63 el gimnasio también acaba destruido.

67.- The Pi-Kahuna
Se acerca un Bungadunga, una ola gigantesca que sólo se produce en esas costas cada 20 años, nuestros protagonistas conocen a un hombre llamado *Victor* que intentará emular al legendario único surfista que consiguió resistir esa tremenda ola acompañado de su *Pikachu*, quien parece sentir la presencia de las grandes olas.

68.- Make Room for Gloom
En un enorme invernadero, se descubre que hasta los pokémon en apariencia más débiles tienen siempre algo que decir en un combate. Además, al final del capítulo todo parece indicar que *Brock* por fin verá hechos realidad sus sueños, ¿será finalmente así? Este episodio es bastante significativo porque en el transcurso del mismo,

cuando el Team Rocket vuelve a su cuartel general para aguantar una bronca de su jefe, ven con sorpresa que dicho cuartel explota violentamente, alcanzando a ver una curiosa figura que se aleja volando. Quienes vieran el capítulo 63 reconocerán al misterioso pokémon del jefe del Team Rocket perdiendo la extraña armadura que llevaba en el vuelo. Quienes sepan un poco más del mundo pokémon reconocerán en este punto la liberación de *MewTwo*, de la que se dan más datos en la película. Es decir, que este capítulo viene a ser como el punto de encuentro entre serie y película.

69.- Lights, Camera, Quacktion!
Nuestros amigos se topan con un extraño director empeñado en rodar una película íntegramente interpretada por pokémon. Tras una dura (y un tanto patética) selección, *Psyduck* es el elegido para formar pareja con la estrella del film.

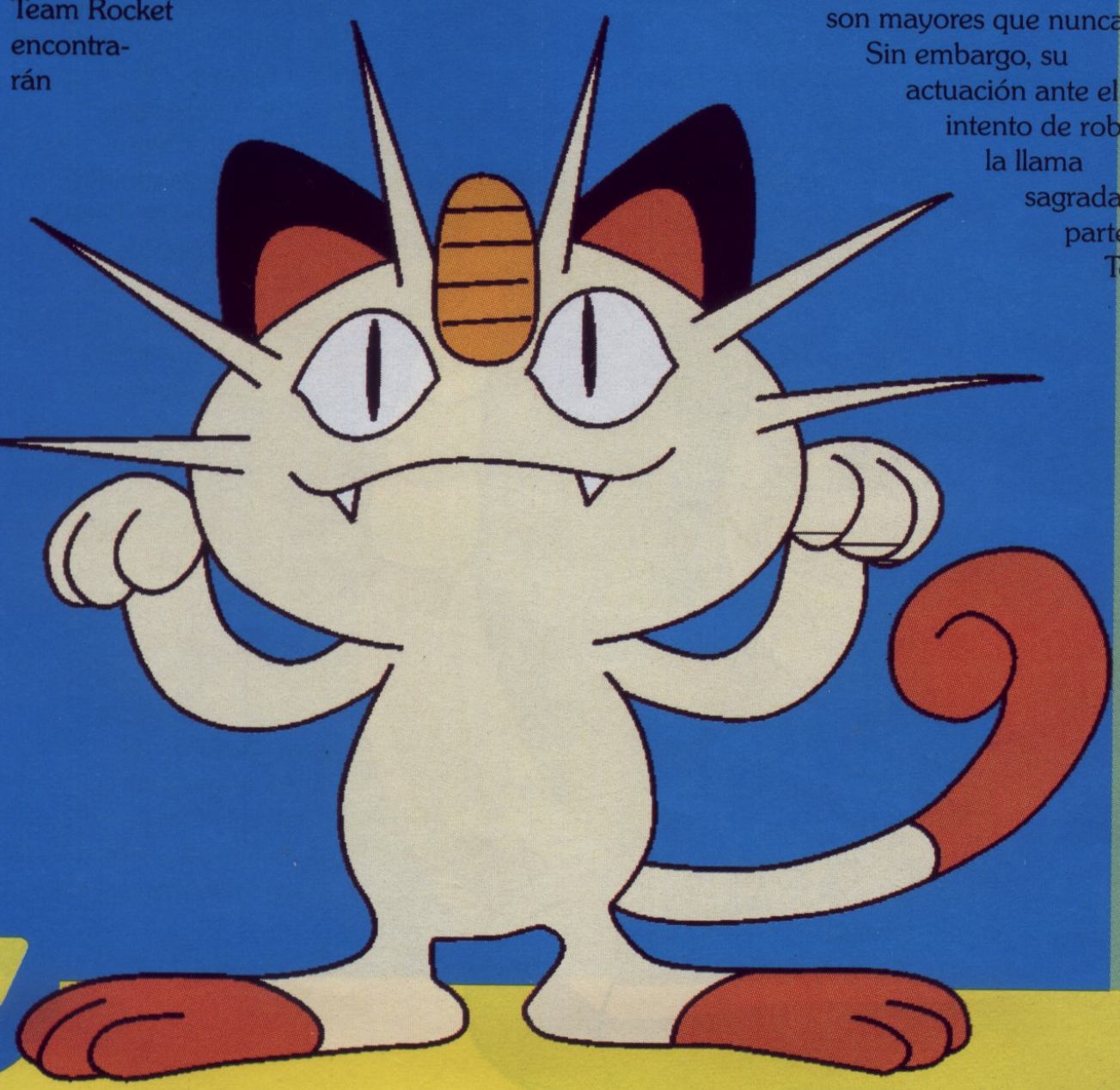
70.- Go West, Young Meowth
Por fin conocemos la historia de *Meowth*, quien de joven acabó en Hollywood pues allí era donde según las películas había pollo frito y helados. Sin embargo, la vida no era tan sencilla, y nuestro querido *Meowth* ingresa en una pandilla de *Meowth* callejeros. Sin embargo, el amor hacia una acomodada *Meowthy* lo lleva a aprender a hablar y caminar como los humanos. La invitación del director del anterior capítulo al estreno de la película (también rodada en el episodio anterior) lleva a nuestros amigos y por tanto al Team Rocket a Hollywood, donde *Meowth* se reencuentra con su pasado. Épico el combate final entre *Meowth* y el *Persian* líder de su antigua banda callejera al más puro estilo samurai. Los amantes del Team Rocket encontrarán excesivo el ensañamiento con el pobre *Meowth* que se produce a lo largo de todo este capítulo.

71.- To Master the Onixpected
Nuestros amigos, en su entrenamiento cara a la Liga Pokémon, deciden visitar a *Bruno*, uno de los Cuatro de la Élite Pokémon, para preguntarle cuál es el Secreto Pokémon. Sin embargo, la existencia por aquella zona de un *Onix* gigante hace que las cosas no son tan sencillas como nuestros protagonistas piensan, recibiendo al final del capítulo una valiosa lección por parte de *Bruno*.

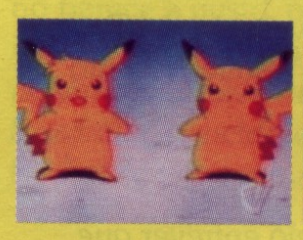
72.- The Ancient Puzzle of Pokemopolis
El descubrimiento durante una pelea de entrenamiento entre *Ash* y *Brock* de una antigua ciudad hace aparecer a unos investigadores que la estaban buscando. Sin embargo, con la ciudad también reaparecen extraños sucesos, que acaban revelándose como pokémon gigantes, ¿cómo podrán vencer nuestros amigos a estos titanes?

73.- Bad to the Bone
Camino de la Liga Pokémon, nuestros protagonistas se topan con un entrenador a quien el Team Rocket ha robado todas sus medallas. En su intento de ayudarle también podrán comprobar los fuertes vínculos que se establecen entre los entrenadores y sus pokémon.

74.- All Fired Up
Ha llegado la hora, la Liga Pokémon va a comenzar, y las dudas de *Ash* son mayores que nunca. Sin embargo, su actuación ante el intento de robo de la llama sagrada por parte del Team Rocket (de la que nuestros protagonistas eran portadores) y sus decisiones le dan una renovada fe en sí mismo. En este capítulo aparece uno de los pokémon considerados legendarios, *Moltres*.



En los capítulos siguientes tiene lugar la Liga Pokémon, por lo que no comentaré nada para no destripar ningún detalle (de hecho, los propios títulos ya son bastante descriptivos). Como mayor punto a reseñar está la aparición de *Richie*, un entrenador que se hace amigo de *Ash* y que también tiene un *Pikachu*, con la particularidad de que su *Pikachu* tiene flequillo y se llama *Sparky*. También es de suponer que durante el transcurso de los mismos cambia el opening, o si no dicho cambio no puede tardar demasiado.



75.- Round One - Begin!
76.- Fire and Ice
77.- Fourth Round Rumble
78.- A Friend In Deed
79.- Friend or Foe Alike
80.- Friends to the End

81.- Pallet Party Panic
De regreso a Pueblo Paleta, a *Ash* le tienen preparada una fiesta para celebrar su actuación en la Liga Pokémon. Incidentes con el Team Rocket aparte, este capítulo es el origen de la nueva saga, pues el *Profesor Oak* pide a *Ash* que vaya a la Isla Valencia en el Archipiélago Naranja para traerle un misterioso Pokéball que el *Profesor Ivy* ha encontrado y que por alguna extraña razón no puede ser transferido de la manera habitual. Atraído por las chicas uno, y pensando que a sus pokémon de agua les gustará el agua otra, *Brock* y *Misty* se

apuntan al viaje. Aunque el capítulo no está exento de acción, siendo el ataque de un *Fearow* el encargado de dar la dosis habitual. Reseñar la evolución de *Pidgeotto* a *Pidgeot*.

82.- A Scare in the Air
Solucionado como por arte de magia su problema para localizar y llegar a Isla Valencia (como siempre), la pérdida de *Togepi* y la intervención de nuestro amigo *Jigglypuff* será lo que mueva este capítulo. Sin olvidar que en este episodio *Giovanni*, el Jefe, "asciende" a nuestro querido Team Rocket reclutándolos para su brigada especial.

83.- Pokeball Peril
Finalmente nuestros amigos llegan al laboratorio del *Profesor Ivy*, viéndose por fin la misteriosa bola, que resulta ser un pokéball dorado y plateado (en EEUU lo han llamado GS Pokéball, de Gold -Oro- y Silver -Plata-, todavía no sé cómo lo han traducido en España).
Este es el capítulo en el *Brock* abandona el trío protagonista, pues decide quedarse con el *Profesor Ivy*.

84.- The Lost Lapras
Capítulo importante, en él se revela lo que es la Liga Naranja (creo que se traducirá así en España), otra liga en la que participa gente del Archipiélago Naranja (bueno, sólo los que hayan vencido a todos los líderes de los distintos gimnasios). Además, se une al grupo *Tracey*, un observador pokémon que admira al *Profesor Oak* y que tiene una entrada en escena muy curiosa. Y, por último, incorporan a su equipo a *Lapras* (en realidad un joven *Lapras*), quien los llevará de isla en isla en la Saga de la Isla Naranja. Por cierto, que *Ash* sigue llevando consigo la GS Ball, ya que pide permiso al *Profesor Oak* para competir en la Liga Naranja antes de llevársela (y los que sepan más del mundo pokémon reconocerán sin duda el nombre y lo que significa).

85.- Fit to be Tide
En Mikan Island, *Cissy*, la líder del gimnasio, explica a *Ash* las diferencias que existen en la lucha de la Liga Naranja, pues no son como las que nuestros protagonistas conocían. Aquí el combate puede ser de habilidades pokémon, y no de lucha física. Así, al final nos encontramos con una carrera entre el recién incorporado *Lapras* y el *Blastoise* de *Cissy*.

86.- Pikachu Re-volts
En Mandarin Island tienen lugar unas misteriosas desapariciones de pokémon, entre los que se incluyen *Pikachu* y *Togepi*. Dichas desapariciones tienen que ver con... ¡El retorno del otro Team Rocket! Sí, es en este episodio donde *Butch* y *Cassidy* vuelven a hacer de las suyas gracias a su *Drowzee* (y sobre todo a su poder hipnótico).

87.- The Crystal Onix
En Sunburst Island abundan los objetos de cristal, pero sin duda el objeto más codiciado es un *Onix* de este mismo material en vez de ser de roca como todos. Pero, por supuesto, nadie lo ha visto nunca, por lo que muchos lo consideran una leyenda. ¿O no? Nuestros amigos, ayudados por unos chicos llamados *Marisa* y *Mateo*, se encargarán de comprobarlo.

88.- In the Pink
Un remolino arroja a nuestros protagonistas a Pinkan Island, una misteriosa isla que, al estar siempre rodeada de remolinos, no es de fácil acceso y por eso muy poca gente la ha visitado. En la mencionada isla al parecer todos los pokémon son rosas, ¿A qué es debido esto?
En este capítulo también se tratan los poderes de *Togepi*, que como todos sospechamos, son realmente interesantes.

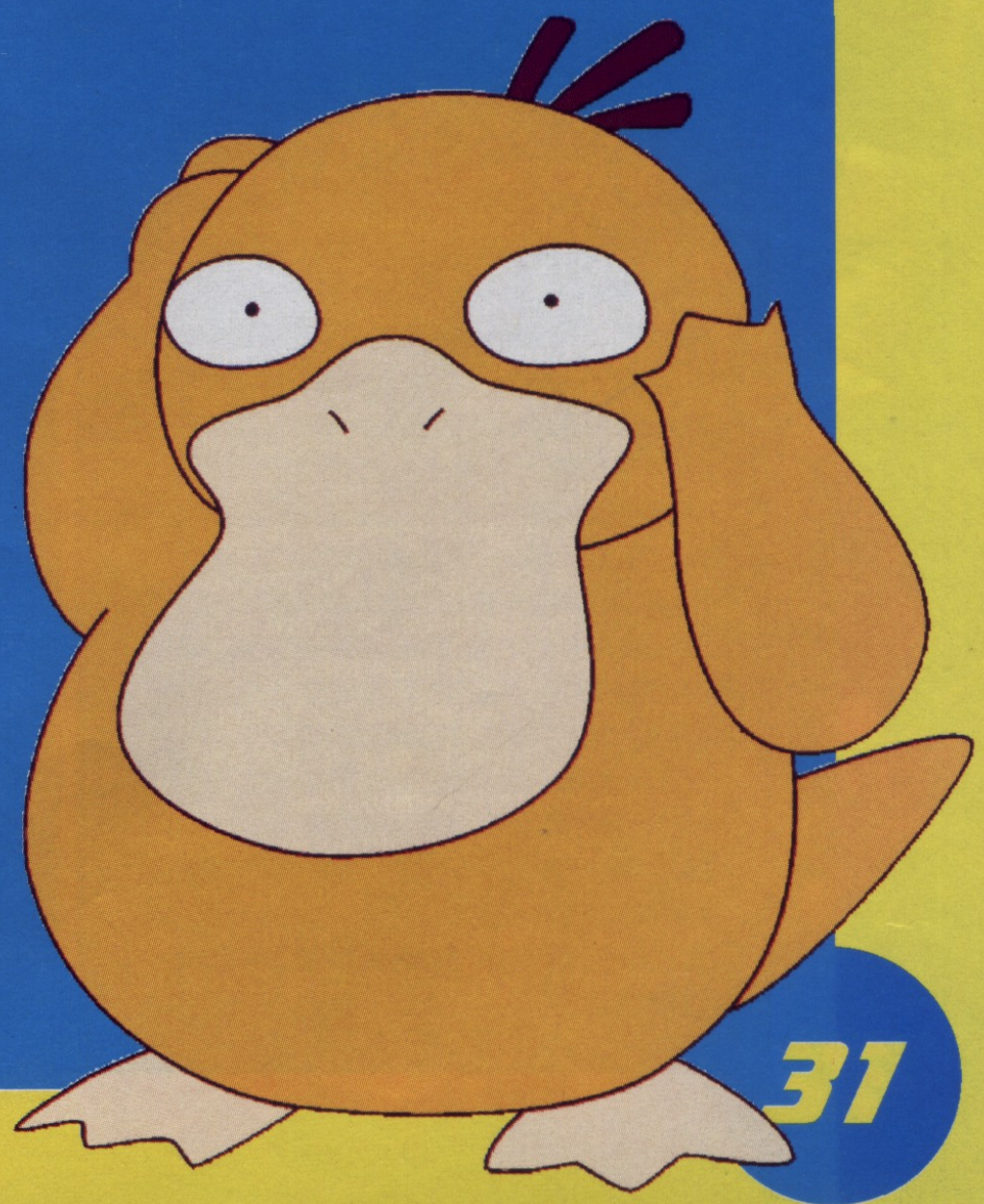
89.- Shell Shock
Nuestros amigos llegan a una isla en la que un grupo de científicos están investigando al extinto pokémon *Kabuto* y buscando fósiles. Pero, como ya ocurrió en el episodio 46, el que un pokémon se considere extinguido no significa que realmente lo esté...

90.- Stage Fight
En medio del océano, nuestro grupito encuentra un barco en el que hay un espectáculo donde todos los intérpretes son pokémon, algunos de los cuales incluso parecen saber hablar.

91.- Bye Bye, Psyduck
Un buen día *Psyduck* aparece con la cola rosácea, y *Tracey* dice que es porque está a punto de evolucionar a *Golduck*. Dicha evolución parece tener lugar justo cuando *Misty* se enfrenta a *Marina*, una entrenadora especializada como ella en pokémon de agua que nos hace recordar lo poderoso que es un *Psyduck* bien entrenado. Sin embargo, una *Misty* alucinada porque su pokémon por fin le hace caso descubre que el pokémon del que tanto ha renegado parece una furia de la naturaleza. Al final... bueno, mejor no cuento la sorpresa.

Y por esta vez ya está bien, que hay que dejar algo para futuras entregas de esta guía de capítulos (sin olvidar los especiales, de los cuales ya se han emitido dos en nuestro país). Ya sabéis, atentos a **Minami** si queréis estar siempre a la última en lo que a la serie revolución se refiere, y no olvidéis preguntarnos y/o pedirnos todo aquello que queráis o hacernos las sugerencias que consideréis conveniente.

Entrenador Pokémon Billykote



DOMINION

Por el amor de un Bonaparte...

Uno de los primeros mangas que editó Norma fue **Dominion Tank Police**, en una serie limitada que hizo las delicias de los fans de *Shirow* y despertó las dudas de los escépticos. Pero no vamos a hablar del manga (ya difícil de encontrar), sino que vamos a comentar la versión anime, una versión que también fue de las primeras en llegar a este país.
Y es que apenas Manga Films daba sus primeros pasos vieron la luz en nuestro país los OVAs de **Dominion Tank Police**; fueron dos cintas de más o menos una hora con guión, dirección y *storyboard* a cargo de *Koichi Mashimo*.

Los OVAS de **Dominion** son bastante refrescantes ya que los dos primeros actos son bastante divertidos. En ellos se cuenta cómo *Leona Ozaki*, la protagonista, entra a formar parte de la policía blindada, sin tener la historia demasiado que ver con el manga ya que la línea argumental no se parece ni de lejos a la trama narrada en el cómic.

En este caso Leona entra en la policía blindada con muy mal pie ya que destroza en su primera misión el Tiger especial de *Brenten* (su superior). Lo destroza intentando detener a *Buaku*, quien acababa de asaltar un hospital de personas sanas sólo para robar unas muestras de orina.

No consiguen detenerlo pero *Buaku* tampoco consigue huir con el botín (*NdL: Mención especial merece el* striptease *de las hermanas gato*). *Leona* decide crear un tanque de pequeñas dimensiones con los restos del tanque de *Brenten*, pero, cuando está construyéndolo, *Brenten* (que está todavía resentido por la destrucción de su querido tanque) decide que cuando termine de construirlo la destinará a Bienestar Infantil.

Buaku y las hermanas gato consiguen un par de tanques y deciden volver a intentar el asalto al hospital, atacando de paso la central de la policía blindada. Todos los tanques de la policía blindada salen a la captura de los dos de *Buaku* pero caen presa de unas minas muy especiales, en el OVA las llaman *el disuasor definitivo*. El disuasor definitivo son pequeñas planchas que, al pasar por encima de ellas con los tanques, se transforman en enormes miembros fálicos que derriban al tanque que está encima suyo, consiguiendo que todos los aparatos caigan derribados.

Pero *Bonaparte*, el tanque recién terminado de *Leona* y que acaba de empezar la persecución de *Buaku*, es demasiado rápido para caer presa de las minas, encontrándose de camino al hospital con *Brenten* y todo el personal de la policía blindada que se dirigen allí sin tanques en formación cerrada y a la carrera. *Leona* hace un chantaje al que *Brenten* no puede negarse: le permitirá montar en *Bonaparte* a cambio de que rectifique la orden de traslado de *Leona* a Bienestar Infantil.

En el hospital se entabla una batalla campal entre *Bonaparte* y un tanque de la policía blindada que estaba de guardia en el hospital contra los dos tanques de *Buaku*. Y ya, no destripemos el final, que estas OVAs son fáciles de conseguir.

El tercer y cuarto acto son bastante más serios que los dos primeros, ya que tratan de la búsqueda de la identidad perdida de *Buaku*. Por lo visto un cuadro recientemente subastado llamado "el inocente" es la prueba fehaciente del terrible pasado de *Buaku*. Éste decide robar dicho retrato de sí mismo una vez terminada la subasta pero se encuentra con el pequeño inconveniente de que toda la sala y sus contenidos están protegidos por los comandos rojos, y uno de ellos hiere con una daga el costado de *Buaku*.

Casualmente *Leona* y su tanque *Bonaparte* aparecen en el momento menos oportuno y en la reyerta reciben un impacto que derriba a *Leona* de su querido tanque, *Buaku*, gravemente herido, aprovecha este momento de debilidad para colocar una biobola en el cuello de *Leona*, dicha biobola se aferra al cuello de la persona y, si forcejea, cierra sus garras con más fuerza. *Buaku* huye con *Leona* de rehén y la utiliza para sobrevivir con la promesa de liberarla de la biobola si consigue llevarle a la zona donde debe reunirse con las hermanas gato.

El OVA termina con un enfrentamiento entre las fuerzas de la policía blindada, los comandos rojos y las fuerzas de *Buaku*. Pero, por supuesto, no voy a destriparlo.

La música no es nada destacable, excepto quizá la del

opening de D. CREW, que me entusiasma, y no puedo evitar tararearla al comenzar a ver cada OVA.

Tanques y más tanques... esto es el paraíso

La nueva remesa de OVAs de **Dominion**, además de llamarse **New Dominion Tank Police**, sólo comparte con los antiguos OVAs los personajes principales, excepto el de *Buaku* que ha desaparecido por completo, aunque las hermanas gato aún siguen dando guerra. También, al igual que los primeros cuatro actos, los OVAs no tienen nada que ver con el manga homónimo en cuanto al argumento.

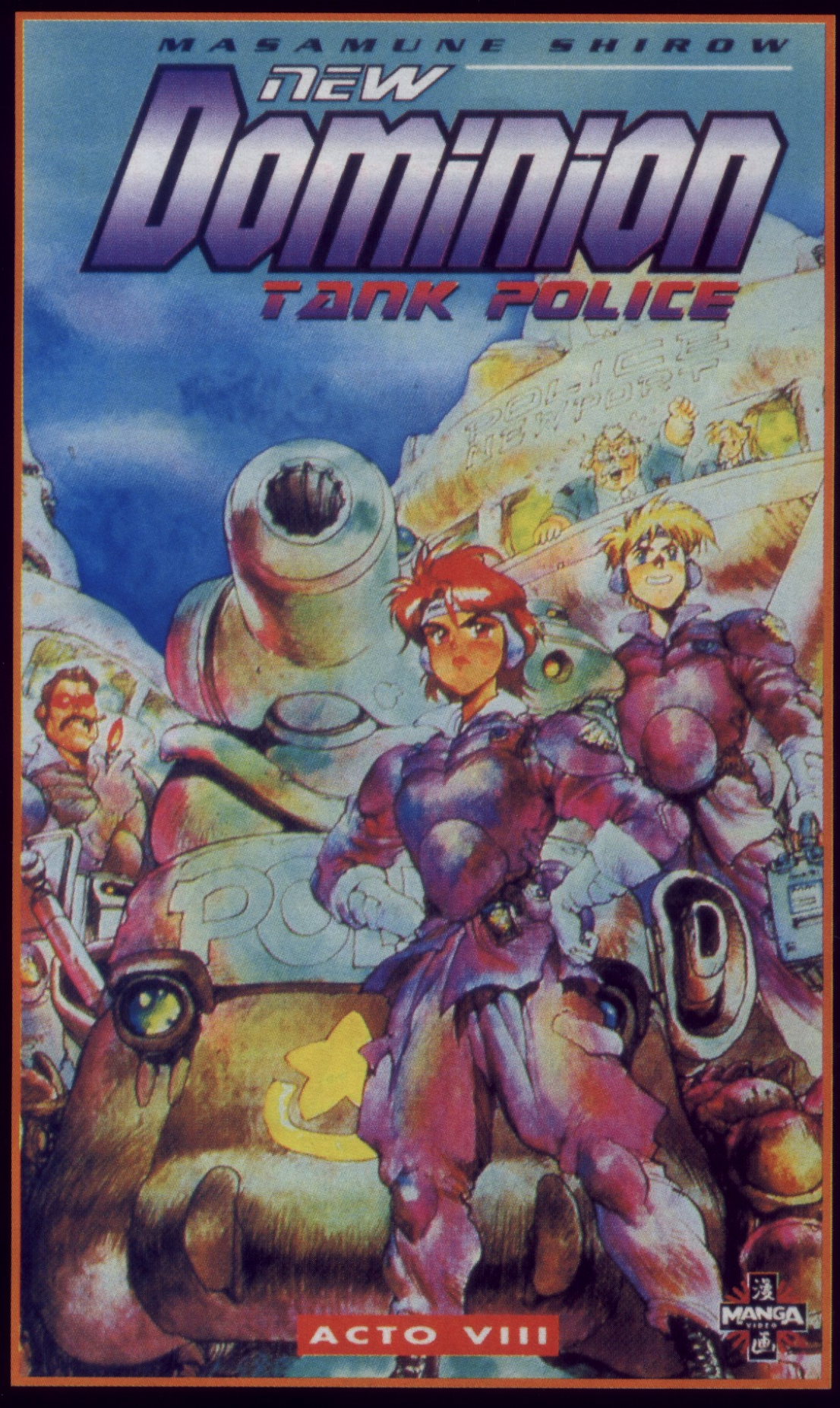
La animación en esta nueva remesa es mucho mejor y la música adquiere una calidad considerable, mi preferida es la que suena cuando están todos trabajando en las oficinas de la policía blindada.

Con respecto a los guiones, esta vez tienen más continuidad ya que lo sucedido en un acto tiene repercusión en los que le siguen, las historias que narra son más serias pero sin dejar de tener esa chispa de humor que siempre acompaña a **Dominion Tank Police**.

Los nuevos OVAs comienzan en el acto cinco y se extienden hasta el acto diez.

El quinto acto enfrenta a la policía blindada y en especial a *Bonaparte* contra un nuevo tipo de tanque mucho más avanzado y peligroso.

En el sexto acto una antigua compañera de *Leona* muere en extrañas circunstancias y ésta deja la policía blindada para poder investigar el caso. En este acto aparecen de nuevo las hermanas gato, que son testigos de la muerte de la ex-compañera de *Leona*. *Leona* sigue una pista que le lleva a las empresas Dainippon Giken, que tendrán bastante relevancia a lo largo del resto de los OVAs. En el edificio de Dainippon Giken, a *Leona* la engañan con una oferta de trabajo como guardaespaldas, pero dicho trabajo va acompañado de una operación de cerebro de la cual la ex-compañera de *Leona* había escapado y por eso había sido asesinada.



En el séptimo acto las empresas Dainippon Giken vuelven a dar quebraderos de cabeza a la policía blindada. Un enorme camión conducido por control remoto se lanza contra la ciudad, la peculiaridad de este camión es que está cargado de Dimerium 223, un potentísimo explosivo. *Leona* consigue entrar en el interior del camión pero no puede detenerlo, la única manera de hacerlo es destruir un pequeño chip situado en la parte frontal del camión. *Brenten*, en un alarde de valentía, decide intentarlo y probar así su puntería.

En el octavo acto empieza con el robo de *Bonaparte* por parte de las hermanas gato. *Leona* y *Al* comienzan su persecución, siguiendo las huellas que *Bonaparte* deja en el asfalto y que llevan a un hangar de harinas Dainichi.

El acto nueve comienza con la fuga del asesino de la ex-compañera de *Leona* y la aparición del tanque que tantos apuros les habí a hecho pasar en el quinto acto. En este acto la empresa Dainippon Giken decide eliminar a la alcaldesa para que ésta no pueda promover un estatuto contra la venta de armas, y para ello utilizan el tanque experimental, mucho más rápido y mortífero que los de la policía blindada.

En el último acto, la conclusión de la saga, los altos ejecutivos de Dainippon Giken deciden realizar un ataque masivo contra el hospital donde se encuentra todavía convaleciente la alcaldesa. *Leona* y *Al* siguen la señal desde donde se controlan los tanques experimentales que atacan el hospital, pero lo malo es que la señal procede de una mansión diplomática y eso impide que puedan entrar en acción.

El resultado general con respecto a la calidad de estos OVAs es notable y, aunque en la versión española hay bastantes errores de doblaje, la versión de **Dominion Tank Police** dirigida por *Noboru Furuse* es algo que ningún verdadero aficionado debe perderse.

Ridli Scott

Nota: Este resumen da por supuesto el conocimiento de las sagas anteriores, especialmente las del Santuario y de Poseidón, así como del volumen 19 explicado en el número anterior de la revista (lo siento, pero si tengo que estar recordando cosas todo el rato se me acaba el espacio y el jefe me hace papilla...)

Volumen 20 - Gekitou! Juu-ni kyu (¡Feroces combates en los 12 Templos!)

1 - Kyokai-kyuu no naka no shikai
(El mundo de la muerte dentro del Templo de Cáncer)

Saga, *Camus* y *Shura* entran en el Templo de Cáncer, encontrándose de pronto en el "Yomotsu Hirasaka", la entrada al mundo de la muerte. Los tres reconocen que se trata de una ilusión y se preguntan quién ha podido hacerlo. Entonces son atacados por diversos espíritus que están entre el mundo de los vivos y el de los muertos, pero se libran de ellos fácilmente.

Hablan entre ellos sobre los Espectros que los siguen. *Camus* apunta que el cosmos de *Aldebarán* acaba de desaparecer y suponen que alguno de los Espectros le ha asesinado. *Shura* sugiere que se libren de todos los Espectros pero *Saga* se opone. Tienen que llegar hasta *Atenea*. *Saga* neutraliza la ilusión con su "Galaxian Explosion".

Mientras, en el Templo de Aries, *Shion* se sorprende de que *Saga*, *Camus* y *Shura* aún no hayan salido del Templo de Cáncer, y le dice a *Dohko* que los Espectros acabarán con todos los Santos.

Saga, *Camus* y *Shura* siguen corriendo pero no encuentran la salida. Ven una luz que creen que lo es, pero al pasarla se encuentran encima de la mano derecha de Buda. Es entonces cuando *Saga* comprende quién está creando estas ilusiones. En el Santuario, sólo hay una persona que pueda hacerlo, aquel que es casi un dios: *Shaka*, Caballero de Oro de Virgo.

Saga le dice a *Shaka* que será el siguiente Caballero de Oro en morir y neutraliza la ilusión de Buda. Pero todavía no pueden abandonar el Templo de Cáncer: *Saga* sabe que eso no será posible hasta que maten a *Shaka*. Aparece una nueva ilusión.

Saga lanza su ataque: una bola de energía que sale del Templo de Cáncer y, pasando sobre el de Leo donde *Aioria* la siente, llega hasta el de Virgo, cayendo sobre *Shaka* quien, sin embargo, ni se inmuta.

A *Shaka* no le gusta tener que matar a sus ex-compañeros pero, dado que ahora sirven a Hades, no le queda más remedio y, concentrando su cosmos, les ataca con su "Tenma Kouhuku".

Shion está sorprendido de lo que acaba de ocurrir puesto que ya no siente el cosmos de *Saga*, *Camus* y *Shura*. Siendo el último de los Caballeros de Oro Negros, tiene que cumplir la misión, pero *Dohko* no le deja marchar y se preparan para el combate.

Entonces llega *Shiryu*, quien le pide a su maestro permiso para enfrentarse a *Shion*.

2 - *Dohko* fukkatsu!
(¡La resurrección de Dohko!)

Mu continúa subiendo y se pregunta qué ha pasado en el Templo de Cáncer ya que no puede sentir el cosmo de *Saga*, *Camus* o *Shura* ni el de *Shaka*. Cuando llega al Templo, se lo encuentra en ruinas, pero no puede encontrar ningún cuerpo.

Templo de Aries.
Shiryu intenta atacar a *Shion*, pero su maestro se lo impide, golpeándole.
"M... ¿Maestro?", pregunta *Shiryu*.
"Te dije que te quedaras en los Cinco Picos con *Shunrei*. Tus ojos aún no están curados. ¿Por qué has venido?", contesta *Dohko*.
"Maestro, debería ser yo quien os preguntara por qué nos habéis dejado a los Caballeros de Bronce aparte en esta batalla..."
"Es la voluntad de *Atenea*"
"M... ¿Maestro?"
"¡Escúchame, *Shiryu*! Vosotros ya habéis luchado suficiente. ¿No entiendes que *Atenea* os está muy agradecida? Ella no quiere más que una cosa: que viváis al fin felices y lejos del campo de batalla"
"¿Vivir nosotros en paz mientras vos, Maestro, marcháis a la batalla?"
"Ella no desea vuestra muerte... Es seguro que ninguno de los Caballeros que luchen en esta guerra sagrada sobrevivirá. Ni siquiera *Atenea*"
"¡¿Cómo?! ¡¿Decís que todos los Caballeros morirán, incluida *Atenea*?!"
"Es inevitable en una guerra contra Hades. *Atenea* lo sabe y ya está

preparada para morir"
"¡Maestro! Bajo esas condiciones, ¿cómo queréis que nosotros vivamos tranquilos?"
"*Shiryu*, ¿olvidas la ternura, el afecto?"
"¿Perdón?"
"¿Has pensado el daño que le harás a *Shunrei* si mueres? Sí, es verdad, es noble de tu parte que quieras pelear por la justicia, para salvar vidas humanas. Pero, ¿no crees que el amor de una persona es más importante que el resto del mundo? ¿Lo entiendes, *Shiryu*?"
"Maestro, no lo entiendo porque aún me falta experiencia".

Entonces *Shion* intenta atacar a *Shiryu*, pero *Dohko* le protege, bloqueando el ataque. *Shion* dice que enterrará juntos al maestro y al aprendiz. *Shiryu* quiere enfrentarse a él, pero su maestro se lo impide otra vez.

Dohko le explica entonces que *Shion* fue el Caballero de Aries en la anterior guerra sagrada, en la que lucharon juntos y de la que fueron los únicos supervivientes. Luego, *Shion* fue el maestro de *Mu* y fue también el verdadero Patriarca asesinado por *Saga* 13 años atrás.

Empieza el combate y ambos lanzan su cosmo. Al principio, el cosmo se queda en medio, pero poco a poco *Shion* va ganando terreno. Los 243 años de diferencia se notan (recordad que *Shion* tiene ahora el cuerpo de cuando tenía 18 años), y finalmente *Dohko* cae. Pero se recupera, y le lanza a *Shion* su "Rozan Hyaku-ryû-ha".

Shion intenta protegerse con su "Cristal Wall", pero falla. Sin embargo, no cae, y está convencido ahora de que no tiene nada que temer de *Dohko*, porque éste ya no tiene el poder de su juventud. *Shion* se prepara para acabar con él y le ataca con su "Stardust Revolution", lanzándole por los aires. *Shiryu* intenta ayudar a su maestro pero es golpeado también por *Shion*.

Pero cuando *Shion* se dispone a cortarle la cabeza a *Dohko*, *Shiryu* se pone su armadura.
"¡No dejaré que mates a mi maestro!", le dice a *Shion*.
"Ah, ¿sí? ¿Y qué piensas hacer, en el estado en que están tus ojos y tu armadura?", pregunta éste.
"¡Luchar! ¡Lucharé por la justicia!"

Shiryu le lanza a *Shion* su "Rozan Shou-ryuu-ha", pero éste lo detiene con una sola mano. *Dohko* se despierta e intenta detener a *Shiryu*, pero éste le dice que él es un Caballero que lucha por la paz y la justicia y que eso es lo que él le enseñó. *Dohko* acepta que luche.

La lucha continúa y, de nuevo, *Shion* lanza su "Stardust Revolution".

Pero esta vez es la armadura de oro de Libra la que detiene el ataque.

Shion cree que la armadura es inútil ahora porque, con su cuerpo pequeño y viejo, *Dohko* no puede llevar una armadura adaptada al cuerpo de cuando era joven,

pero entonces un extraño cosmo emana de *Dohko*. No es el cosmo de antes. ¡Es el cosmo de la época en que *Dohko* vestía la armadura de Libra!

Dohko le pregunta a *Shion* si sabe porqué se ha pasado los últimos 243 años frente a la cascada de los Cinco Picos en Rozan, y que no era sólo para vigilar a Hades. Le pregunta también si sabe porqué la armadura de Libra ha venido hasta él y le dice que ahora le enseñará las respuestas.

Y entonces la piel de *Dohko* empieza a partirse.

Y emerge un *Dohko* más joven, con el cuerpo de cuando tenía 18 años, con la cabeza de un tigre tatuada en la espalda. *Shiryu* y *Shion* están asombrados. *Dohko* se explica:
Después de la última guerra contra Hades, de la que *Shion* y *Dohko* fueron los únicos supervivientes, *Atenea* les encomendó la misión de prepararse para la siguiente guerra sagrada: *Shion* protegería el Santuario como Patriarca mientras que *Dohko* vigilaría la torre donde estaban encerrados Hades y sus Espectros. Para ello, *Atenea* le dio a *Dohko* la técnica del Misopetha-Menos: en lugar de latir 100.000 veces en un día, que es lo normal, el corazón de *Dohko* latiría 100.000 veces al año. Es decir, en 243 años, ¡*Dohko* ha envejecido sólo 243 días!

Dohko le dice a *Shiryu* que alcance a los Espectros a los que está persiguiendo *Mu* y que tenga cuidado, que tienen que proteger a *Atenea*. *Shion* intenta detenerle, pero *Dohko* detiene su ataque con el escudo de Libra y le paraliza para que *Shiryu* pueda abandonar el Templo de Aries. Es entonces cuando *Dohko* se pone la armadura de Libra.

Ambos atacan a la vez. El cosmo se queda suspendido entre ambos. Los dos saben que eso puede convertirse en la "one thousand wars", la batalla de mil días, así que cambian de táctica.

Shion lanza su "Stardust Revolution". *Dohko* usa su "Rozan Hyaku-ryû-ha". Se produce una tremenda explosión.

Shiryu, quien está subiendo por las escaleras de los doce templos, siente cómo los cosmo de ambos han desaparecido.
"¡Maestro!"

En el Templo de Cáncer, *Mu* también lo siente y no puede creerse que *Dohko* haya sido aniquilado tan fácilmente, aunque su oponente fuera su propio maestro.

Pero entonces es atacado por un poderoso cosmo y queda paralizado. Es entonces cuando aparecen varios Espectros de bajo rango que hasta entonces estaban siguiendo a *Saga*, *Camus* y *Shura*.

3 - Shikai no chou! Fairy

(¡Fairy, la mariposa del mundo de la muerte!)

(Nota: este es el *Fairy* de "hada" en inglés... que nadie me haga chistes malos con el lavavajillas...).

Mu aún permanece paralizado. Uno de los Espectros, *Gigant del Cíclope*, se adelanta y le pregunta a *Mu* dónde han ido a parar *Saga*, *Camus* y *Shura*. Al no obtener una respuesta satisfactoria, le golpea, derrumbando la columna y estrellando a *Mu* contra la pared. Cuando se dispone a acabar con él, es detenido por un espectro de rango superior, *Papillon* (francés para "mariposa").

Mu no puede verle, pero siente un poderoso cosmo que reconoce como el que le está paralizando. *Papillon* le dice a *Gigant* que él se encargará de *Mu* y que ellos continúen hacia el Templo de Leo.

Una vez solos, *Papillon* quiere un combate justo, así que libera a *Mu* de la parálisis. *Mu* oye la voz de *Papillon*, pero no puede verle.
"¡¡Muéstrate!!", le dice.
"Je je je... mira enfrente. Estoy delante de tus ojos"
"¡¿Qu... Qué es esto?!"

Castillo de Hades.
Radamantis le pregunta a *Frog Zeros* si hay noticias de los Espectros que han ido al Santuario, pero éste le contesta que aún no hay nada y *Radamantis* se pregunta qué estarán haciendo. Ya han pasado cuatro horas y sólo tienen doce para cortarle la cabeza a *Atenea*. Así que decide llamar a *Papillon*, pero *Zeros* informa que éste ya ha partido. *Radamantis* se tranquiliza, ya que cree que *Papillon* puede acabar él solo con todos los Caballeros de Oro.

Templo de Cáncer.
Mu ve una especie de grotesca masa informe que no sabe lo que es pero, cuando intenta abandonar el Templo, la cosa se mueve y le bloquea. La cosa es, en realidad, el Espectro *Myu de Papillon*.

De repente, salen unos haces de luz de unos agujeros en la masa informe: es el ataque "Ugly Eruption" de *Papillon*. *Mu* se protege con su "Cristal Wall" y le ataca con la "Stardust Revolution", el legado de su maestro. El cuerpo de *Papillon* se rompe y una larva metálica gigante sale de él.

Mu está asombrado y, antes que pueda reaccionar, la larva abre la boca y lanza una gran cantidad de hilos: es el ataque "Silky Thread". Los hilos envuelven a *Mu* en un capullo.

Shiryu llega al Templo de Cáncer y se sorprende de encontrarlo vacío cuando poco antes había sentido el cosmo de *Mu* y de un Espectro en él. Cree que *Mu* ha seguido hacia el Templo de Leo, así que él hace lo mismo. El capullo en el que está encerrado *Mu* está detrás de una columna vacía y *Shiryu* se marcha sin verlo.

Finalmente, *Mu* consigue romper el capullo y, mientras recupera el aliento, se da cuenta que el cosmo de *Papillon* ha desaparecido. Y entonces ve un capullo colgado del techo entre las columnas. *Mu* se pregunta quién estará prisionero en él, pero entonces *Papillon* habla de nuevo y le cuenta que se ha envuelto a sí mismo en el capullo para evolucionar a su estado más poderoso, y que encerró a *Mu* en el capullo sólo para tener tiempo de evolucionar. *Mu* entiende que *Papillon* se comporta como el insecto del que toma el nombre.

El capullo se rompe y *Papillon* aparece al fin en su verdadera forma humana.

Papillon le dice a *Mu* que hay una cosa que está seguro de hacer en su forma evolucionada: matarle. Pero *Mu* le devuelve sus palabras. *Papillon* le recuerda que le paralizó al principio. *Mu* le explica que, en psicokinesis, él es el más poderoso de los Caballeros de Oro.

Papillon tiene también poderes psicokineticos y los usa para lanzar las columnas del Templo contra *Mu*, quien las para y se las devuelve sin esfuerzo, obligando a *Papillon* a destruirlas. Entonces se da cuenta de que está paralizado como él había paralizado a *Mu* antes.

Entonces *Mu* le hace levitar y le pregunta si prefiere que le envíe contra la pared o contra el suelo. "¡¿Qué!?", contesta el aludido, y *Mu* le tira primero contra la pared y luego contra el suelo.

Mu le levanta de nuevo y le pregunta cuántos Espectros han venido al Santuario. *Papillon* no quiere responder, así que *Mu* le hace girar rápidamente y le dice que parará si responde. Si no lo hace, le hará girar cada vez más rápido hasta la muerte.

Papillon le pregunta si cree que un Espectro de Hades suplicará por su vida a un enemigo. *Mu* le hace girar mas rápido.

Tras esto, *Mu* se prepara para abandonar el Templo, pero *Papillon* le dice que el combate no ha terminado. Unos hilos de luz salen del cuerpo de *Papillon* hacia *Mu*, quien intenta detenerlos con su "Stardust Revolution", pero no alcanza ninguno. Las luces se convierten en mariposas de luz: es su ataque "Fairy Thronging". Las mariposas llevarán el cuerpo de *Mu* al mundo de la muerte. *Mu* desaparece.

En su Templo, *Milo* de Escorpio siente que, al igual que los de *Aldebarán*, *Shaka* y *Dohko*, el cosmo de *Mu* también ha desaparecido, y se pregunta si también ha muerto.

Templo de Cáncer.
Pero las mariposas están todavía ahí. *Papillon* piensa que ha sido demasiado fácil y se pregunta si *Mu* se habrá teletransportado. Efectivamente, lo ha hecho. Pero no puede permanecer escondido porque las mariposas encuentran siempre a su enemigo, y se reúnen en el lugar donde *Mu* reaparece.

Papillon se prepara para atacar de nuevo, seguro de que esta vez *Mu* no podrá escapar. Éste le ataca con su "Stardust Revolution", pero no le alcanza. *Papillon* ataca de nuevo, pero *Mu* consigue teletransportarse nuevamente. *Papillon* admite que sus poderes psicokineticos no son habituales y se pregunta porqué no se teletransporta más lejos en lugar de sólo escapar a su ataque, porqué vuelve al lugar donde morirá. *Mu* le dice que no es el lugar donde morirá él, sino *Papillon*.

Papillon está enfadado y le ataca por tercera vez, pero esta vez sigue a *Mu* para que no pueda escapar. Mas algo le detiene en el aire. Parece una tela de araña gigante: es la "Crystal Net" de *Mu*, de la que no se puede escapar una vez estás atrapado en ella.

Papillon le recuerda *Mu* que las mariposas encuentran siempre a su enemigo y que el ataque no finalizará hasta que tengan su vida. *Mu* le advierte que, si ataca, será él que el morirá y se pregunta qué significa la muerte para alguien que viene del reino de los muertos. *Papillon* le explica que los Espectros no son fantasmas, sino seres humanos nacidos y criados en la Tierra como los Caballeros. Sus espíritus dormí an en sus cuerpos hasta que las 108 Estrellas Diabólicas (MaSei) de Hades renacieron y despertaron como Espectros. Los 108 Espectros son los guerreros escogidos de Hades desde tiempos mitológicos para proteger su reino y que, por lo tanto, son diferentes de *Shion*, *Saga*, *Camus* y *Shura*, quienes traicionaron a *Atenea* para vivir de nuevo.

Papillon ataca de nuevo, pero sus mariposas quedan también atrapadas en la "Crystal Net". *Mu* le dice que sus propias mariposas le llevarán al mundo de la muerte y lanza entonces su ataque más poderoso, el "Starlight Extinction", destruyendo a la vez a *Papillon* y las mariposas.

Mu se marcha rápidamente hacia el Templo de Leo porque teme que *Aioria* no pueda detener solo a tantos Espectros. Detrás suyo queda una solitaria mariposa.

Mientras, los Espectros han llegado al Templo de Leo, donde *Aioria* los está esperando.

Próximo episodio: Sara-sôju no shita ni *(Bajo los árboles gemelos de Sara)*

Andromeda

Uno de los nuevos mangas publicados por Planeta DeAgostini en este Salón del Cómic de Barcelona es Zetman de Masazaku Katsura, un recopilatorio de cuatro historias cortas aparecidas en diversas publicaciones de la Shueisha y finalmente recopiladas en un solo tomo bajo el título de Zetman en Julio de 1995

Zetman, la primera, presenta a *Jin Kurono* y *Sachiko Sirai*, unos jóvenes programadores de videojuegos embarcados en su última creación: un RPG (juego de rol) dotado de una avanzada inteligencia artificial en el que eres un superhéroe que ganará más puntos y más poderes cuanta más justicia seas capaz de impartir en una ciudad plagada de malhechores y monstruos.

Jin, obsesionado con el conductor que atropelló a sus padres y se dio a la fuga, está totalmente enfrascado en el juego, que le da la oportunidad de no permitir injusticias, mientras *Sachiko* trata de desengancharle.

Una noche un rayo cae sobre el edificio donde trabajan y la inteligencia artificial de su juego cobra vida en forma de chica, AI-S, que entremezclará mundo real y virtual y que convertirá a *Jin* en *Zetman*, su sueño hecho realidad.

La siguiente historia es **Shin-no-Shin**, la historia de *Makoto*, un joven héroe puro e inocente que se verá en una paradoja temporal bajo un guión inspirado sin duda en **Terminator 2** pero con el toque de humor y amor de *Katsura*.

Makoto, un gran deportista dotado de excepcionales fuerza y agilidad, en sus ratos libres es vigilante de su pueblo. Un día salva a una compañera de clase, la guapa *Manami*, de unos malhechores quedando enamoradísima de él desde entonces, lo que *Makoto* no sabe es que esto le traerá problemas con *Makisaka*, un estudioso compañero de clase que no le perdonará nunca que le haya robado a su amor platónico.

Una tarde descansando nuestro protagonista se ve sorprendido por el ataque de un enorme cyborg y salvado por un atractiva chica, *Nana*. Él en lugar de agradecerle su ayuda se enfada y acaba peleándose con ella. Enzarzados en la lucha acaba viéndole las braguitas e inocente como es *Makoto* considera que verle su ropa íntima implica casarse con ella. Lo que *Makoto* no sabe es que el cyborg y *Nana* vienen del futuro y que han venido a destruir o preservar su futuro.

Woman in the Man es una historia acerca de los sexos y los estereotipos machistas ligados a estos.

Tenemos a dos buenos amigos: *Hazuki*, una chica "masculina", esto es: fuerte, con carácter, autoritaria. Y por otra parte tenemos a *Tsuyomaru*, un chico "femenino", lo que viene ser: tímido, miedoso, con poca decisión. El padre de *Tsuyomaru* es maestro de un dojo de karate y lo tiene como su discípulo aunque éste no presente mucho interés por la pelea.

Un día sin comerlo ni beberlo *Tsuyomaru* se ve obligado a luchar contra el mejor alumno del mejor dojo de la ciudad. La única manera de evitar la demoledora técnica de su adversario es contrarrestarla con un triple y rápido giro hacia atrás. Para no verle morir en el tatami *Hazuki* le ayuda entrenándole con una moderna máquina del gimnasio de sus padres (fíjate tú que tiene un gimnasio la niña). Un fallo en la maquina hará que ambos jóvenes intercambien sus cuerpos... y el resto os lo podéis imaginar... ¿o no?

Para acabar, **Shadow Lady**. Bueno, es una de las múltiples versiones de esta historia, exactamente la segunda.

Una jovencita, *Aimi*, recibe un bonito regalo de su abuela: una caja de sombra de ojos dotada de misteriosos poderes. Al ponérsela se transforma en **Shadow Lady**: de profesión sexy y superheroína en las noches cerradas. Sólo hay un problema, a la sombra le quedan tan sólo tres aplicaciones y tres no son muchas clases para aprender a utilizar sus poderes, por esa razón *Aimi* se meterá en más de un lío... aunque para eso no necesita superpoderes.

Un buen conjunto de entretenidas historias, todas ellas con un gran dibujo que en el caso de **Zetman** tiene algunas viñetas con aire de cómic americano, influencia clara de **Batman**, y que en el resto de las historias se encuentra en la línea de otras obras como **Video Girl Ai** y **DNA2**, que ya hemos tenido oportunidad de ver en España.

Don Pantu
donpantu@wanadoo.es

Rash!!

TSUKASA HOJO

Cuando Lázaro me propuso encargarme de esta sección, acepté por dos motivos: el autor y lo poco que se ha hablado de él en las revistas de este país. Un claro ejemplo de lo que digo lo acabo de vivir ahora mismo. Antes de hacer un artículo suelo coger todas las revistas que tengo y miro qué han dicho sobre el tema que voy a tratar; pues bien, después de mirar todas las de los últimos 5 años de arriba abajo, sólo he encontrado un artículo (más bien una breve reseña) sobre el manga que trato en esta ocasión. Así que quiero dedicar este artículo a esa revista, Otaku nº4, y a su escritor (por desgracia no va firmado). Dicho esto os dejo

Esta obra se publicó en el semanal Shonen Jump y posteriormente fue recopilado en 2 tankoubons de 200 páginas, el primero salió a la venta el 8-II-95 y el segundo se publicó el 16-V-95.

La historia

La historia gira entorno a las aventuras de *Yuki Asaka*, una joven y atractiva doctora, y *Tatsumi*, un policía y amigo de infancia de la anteriormente mencionada. *Yuki* es la nueva doctora de la prisión de la ciudad, lo cual hace que todos los presos se sientan repentinamente indispuestos y tengan que pasar por la enfermería para que los examinen y ella tenga que recurrir a su dominio de las artes marciales para mantener las zarpas de algunos de los reclusos. Pero eso sólo son hechos anecdóticos que añaden humor a la trama, ya que la verdadera historia se centra en las aventuras que nuestra protagonista realiza capturando a delincuentes. Y es que *Yuki*, aparte de su trabajo como doctora, también ejerce una labor detectivesca (si es por falta de confianza en la policía o es por otro motivo no lo sé, el caso es que es así) y usa a los presos para conseguir la información que necesita, así se entera de cuándo va a suceder algo o a quién le va a suceder y de ese modo evitarlo.

Por otra parte tenemos la relación con *Tatsumi*, de la cual sabemos que éste está enamorado de ella, pero la doctora no da ninguna pista hasta que se pone celosa de una chica de instituto que acosa a nuestro joven policía. Ya os podéis imaginar, la chiquilla actúa como *Nagisa* con *Saeba*, se le mete en la cama, se le tira a los brazos, le prepara el desayuno, etc. Y todo eso bajo la atenta mirada de nuestra preciosa doctora, que al ser mucho más bestia que *Kaori* pasa olímpicamente de los mazos y atiza a nuestro sufrido joven unas palizas a mano limpia que son para quitar el hipo.

Es así como va transcurriendo la historia, hasta que llegamos a la última aventura en la que *Yuki* se ha de enfrentar a su antiguo maestro (en el campo de la medicina) que se ha convertido en un asesino. Ella intenta por todos los medios evitar que vuelva a matar cometiendo así otro delito (acaba de fugarse de la cárcel) pero no le quiere hacer daño debido al aprecio que le tiene, por desgracia éste no le deja ninguna opción y *Yuki* ha de disparar contra él hiriendole. Es en ese momento cuando aparece *Tatsumi* y le hace entrar de nuevo en razón volviéndola a traer a la realidad.

Nos encontramos con una historia muy divertida aunque no sea original, en ella *Tsukasa* repite más o menos la fórmula usada con **City Hunter**, sólo que cambiando los roles, en esta ocasión la persona que se exhibe, la que lleva la voz cantante, etc, es la chica y el chico es el personaje arrastrado por el otro, aunque tiene bastante puntería, no como *Kaori*. El dibujo ha mejorado considerablemente (si no mirad los dibujitos que acompañan a estas letras). Un estilo limpio, depurado y que ya les gustaría a muchos mangakas poder tener. En definitiva, que *Tsukasa* cada vez dibuja mejor aunque cueste creer que se puede mejorar esa calidad.

Bien, por este mes ya hay suficiente, nos vemos en el próximo número. Cuidarsus.

PD: "RASH!! contiene la misma vitamina y potencia que City Hunter, así como un guión similar. Acción y humor se combinan magistralmente, sólo como Hojo sabe hacerlo, aunque en esta ocasión devuelve el protagonismo a una mujer, que soportará la inutilidad de su ayudante masculino, ¿inversión de papeles? El caso es que Rash!! cuenta con una virtuosidad gráfica incomparable, y con un guión que promete carcajadas y emoción" (OTAKU nº4).

Alex "Saeba" Mateo
saeba@mixmail.com

***Nota**: Este artículo tenía una segunda parte comentando a los protagonistas que por problemas técnicos no se ha podido incluir, lo haremos en un futuro número, no os preocupéis.*

Seguimos con esta nueva sección de Minami, en la que pretendemos que participéis todo lo posible, para que así, aunque sea indirectamente, nos hagáis llegar vuestros gustos y preferencias.

La idea es simple: Contarnos quién es vuestro personaje favorito y por qué. Podéis hablarnos de personajes famosos y conocidos como podrían ser Son Goku, Lina Inverse, Yuu Matsura, Rei Ayanami, Kenshin Himura, etc, o bien podéis rescatar del olvido a personajes secundarios que a vosotros os llegaron al alma como Shiryu, Yamcha, Meiko, Kaworu Nagisa, Hajime Saito, etc. De hecho, incluso podéis hablarnos de "malos malosos", ya sean de nuevo estos los principales o meros comparsas, como el Príncipe Diamante, Yasunori Kato, el Gran Patriarca del Santuario, Gary Oak, Shishio, etc.

Eso sí, si habláis de un personaje muy raro, desconocido o secundario, por favor mandad alguna ilustración o dibujo en el que aparezca, no vaya a ser que sea tan rebuscado que ni nosotros podamos conseguir material gráfico suyo.

Así pues, y en espera de vuestras cartas y colaboraciones, os dejamos con...

CHICHO TERREMOTO

Mucha gente tiene como personaje favorito manga al típico/a guaperas perfecto/a o solitario/a o con algún pasado que le marque. Pues bien, al contrario que todos mi personaje favorito no es muy guapo, es bajito y encima chilla más que Rafael en un concierto para sordos.

Os hablo de Chicho Terremoto. Admiro a este pequeño personaje por su habilidad de cambiar de rostro en nada, su chulería y que a pesar de su estatura ha llegado a igualar al gigantón Tobías dejándolo en el más absoluto de los ridículos. Chicho consigue gracias a su ingenio dejar con la cara desfigurada al guaperas de turno al comprobar las locuras que es capaz de hacer por ganar un partido.

Yo creo que si hubiera un torneo de cualquier prueba entre los personajes manga Chicho quedaría entre los primeros puestos...

Aparte su obsesión por las bragas blancas y su doblaje Made in Spain (¡Dios mío, es de lo mejor!) me han hecho que le tome cariño a este tapón. Además gracias a esta serie descubrí mi estilo de dibujo manga (me influyó bastante por no decir mucho). Esas salidas de tono que tiene, los bocatas de mortadela, el "si yo tuviera una escoba"... entre otras cosas no hacen más que me caiga al suelo llorando de risa. No es coña, cuando estoy depre me pongo mis cintas de Chicho y al cabo de cinco minutos ya me estoy revolcando (y mira que he visto las cintas cientos de veces).

En definitiva, a pesar de que muchos digan que es una plasta para mí es el mejor. O sea que... ¡¡3 puntos, colega!!

DAC

Pero...

¡¿Qué ha escrito este tío?!

A veces no es necesario irse hasta los artículos que directamente despotrican contra todo lo japonés para encontrar esas perlitas que horrorizan a nuestros padres y tildan a los aficionados al manganime de poco menos que esbirros de Lucifer. Los estereotipos negativos que todos conocemos se pueden encontrar también en lo que, a primera vista, parecen simples y llanos artículos informativos. Y son igual de perjudiciales que los primeros. Como ejemplo representativo, he aquí lo que, a propósito de la celebración de las primeras jornadas de manganime de Marbella, salió publicado el 19 de abril de 1998 en el diario El País, edición Andalucía.

Una primera lectura nos muestra ya los derroteros en los que se va a mover el artículo: el desconocimiento absoluto de esa expresión artística que es el cómic y la animación japoneses, y la falta de interés por la documentación previa sobre el género. Claro, como apenas tenía gente a la que preguntar el pobrecico...

Desperdigados por el artículo podemos encontrar abundantes detallitos llamativos, a saber: "... *líneas típicas del dibujo japonés...*" "... *una estética que permanece fiel sean cuales sean los artistas que la ejecuten...*" y un largo etcétera de fáciles generalizaciones que demuestran lo poco que le interesa al señor H.M. el que sus lectores reciban una información mínimamente rigurosa. Seguro que al día siguiente le enviarían a un festival de música alternativa, y el tío se despacharía con un "guitarras estridentes y letras subversivas". En fin, si el periodismo de hoy en día no es capaz de ofrecernos más, estamos arreglados.

"... *mesa redonda donde participaron* [...] *Manuel Bellido, redactor de Canal Sur...* ". Resulta extraño que el único que viera en la mesa al responsable de Canal Sur fuera el articulista; los demás preferimos dar más crédito a nuestros sentidos y a la noticia que previamente nos fue comunicada: al señor Bellido le fue imposible acudir a la conferencia. Buen ejemplo de cómo se puede solventar la papeleta de escribir una crónica basándose en el programa previo de actividades y en hacer un par de preguntas a la organizadora. Menos mal que las palabras de Chiisai son de lo único salvable del artículo. "... *películas aún por estrenar como Mi vecino Totoro o El cuchicheo del Corazón...*". Sin comentarios. Ya sabéis, aquella *Tonari no Totoro* que vieron millones de japoneses en el año 1988 era una simple *preview*; la verdadera película todavía no se ha distribuido en las salas comerciales. Que no os engañen.

"... *fuerte sexualidad y violencia en las historias...* " "... *relacionadas con manga, anime, videojuegos, chicas desnudas y cultura japonesa...* ". Aquí está lo gordo. Lo que más perjudica a este mundillo: que venga un pavo que no tiene ni puñetera idea de cómo funciona el invento, y se dedique a soltar juicios gratuitos, contribuyendo a enterrarnos aún más en el *ghetto* en el que nos han metido Blas sabe porqué. ¿Habrá vida inteligente en la Tierra?, me pregunto.

En fin, aprovecho para pediros vuestra colaboración, enviándonos cualquier despropósito periodístico que encontréis por ahí, suelto y sin bozal. Gracias.

Raúl "Raven" Ruiz
raul_ruiz@teleline.es/conchiestrada@airtel.net

Marbella se convierte en santuario de aficionados al cómic y al cine japonés

H. M., **Malaga**

Personajes como *Akira*, *Goku*, *Oliver* y *Benji* son los ídolos más conocidos de una generación que creció viendo dibujos animados de series como *Marco* y *Heidi* y que hoy, ya adultos, han pasado por el cómic (manga) y el cine (anime) hasta convertirse en un grupo de aficionados a todo lo que suene a nipón y mantenga las líneas típicas del dibujo japonés. Este mediodía se clausuran en el Albergue de la Juventud de Marbella las *I Chibijornadas* (de chibi, pequeño en japonés) *de Manga, Anime y Cultura japonesas.*

Aficionados de toda España, la mayoría conectados a través de Internet, han programado debates, visionado películas aún por estrenar como *Mi vecino Totoro* o *El cuchicheo del Corazón*, han intercambiado sus *fanzines manga*, han recreado ceremonias del té o han consumido pescado crudo (sushi) en dos días de pasión nipona.

La organizadora de las jornadas, Alessandra Moura, justifica la *mangamanía* por "la variedad de ofertas que tienen el cómic y la animación japonesas: cualquier persona, adulto o niño puede encontrar una película a su medida". Historias sentimentales, fantásticas, violentas, futuristas, pornográficas encuentran su sitio en una estética que permanece fiel sean cuales sean los artistas que la ejecuten: línea clara, sencillez, eficacia y economía de medios narrativos, épica en los comportamientos de los protagonistas, rostros interraciales de ojos grandes y cuerpos adolescentes, sensuales y estilizados en los personajes, códigos de honra en los héroes y fuerte sexualidad y violencia en las historias.

El tema de la violencia en televisión e Internet (sólo en el directorio de un buscador en español como GlobalNet se encuentran 18 entradas especificas relacionadas con *manga*, anime, videojuegos, chicas desnudas y cultura japonesa; si se utiliza un buscador como Altavista el numero sube a la friolera de 206.170 páginas diferentes) fue motivo ayer tarde de una mesa redonda donde participaron Belén Conejo, psicóloga de Prodeni, Manuel Bellido, redactor de Canal Sur, Rafa Gallardo y Mario Gómez, responsables de fanzines como Kimagure, Minoki y Generación Manga.

Los *mangamaníacos* adoptan incluso alias japoneses. Alejandra Moura, que espera ampliar la convocatoria el año que viene con la participación de famosos dibujantes de cómic, posee uno: *Chiisai*.

CLAMP Yaoi

Como el tema del mes es **X**, me han pedido que os hable de los yaoi de *Clamp*.

Antes de empezar, quiero aclarar un tema que no sé si ha quedado suficientemente claro en otros artículos: *yaoi* y *shounen ai* no son términos que se usen indistintamente. El *yaoi* es sexualmente explícito, el *shounen ai* generalmente no lo es, es romance, shojo en su más puro estilo, sólo que con dos chicos en lugar de chico y chica.

Clamp nunca ha hecho yaoi, sólo ha llegado al shounen ai, aunque lo ha usado bastante a menudo.

Las *Clamp*, como muchas autoras de su generación, empezaron su carrera en el mundo de los dojinshis y siguieron editándolos aun cuando ya estaban publicando profesionalmente **RG Veda** y **Tokyo Babylon**. En consecuencia, podemos hablar de dos tipos de shounen ai de *Clamp*: el dojinshi y el profesional.

En los dojinshis, las *Clamp* (que eran once por aquel entonces de las cuales sólo quedan cuatro) tocaron un poco de todo, desde los "normales" a los humorísticos y, por supuesto, shounen ai. En estos últimos, empezaron con historias basadas en otras series, tales como **Tenku Senki Shurato** y **Yoroiden Samurai Troopers** (**Samurai Warriors**), y acabaron haciéndolos de sus propias series, especialmente **RG Veda**.

En el campo profesional, no han hecho un manga shounen ai *per se*, pero los elementos shounen ai (y yuri, su versión femenina) están presentes en muchas de sus obras, desde la primera **RG Veda** a la actual **Card Captor Sakura** (sí, **Sakura**, habéis leído bien). Analicémoslo más detalladamente:

Combination Uno de sus primeros mangas, dibujado por *Leeza Sei* cuando todavía era miembro de *Clamp*. Son las aventuras de dos policías, uno serio y el otro divertido, que tienen que descubrir a un político corrupto. Uno de ellos tiene por novio al hermano mayor de *Nokoru* de **Clamp Gakuen Tanteidan** (ya veis que su costumbre de mezclar sus propias series les viene de lejos).

RG Veda Empezando por *Yasha* y *Ashura* cuando crece (recordad que aunque al principio la tratan de niña, Ten-ou le llama "hermano mayor" y nunca acaba de quedar claro qué es), siguiendo con *Kendappa-oh* y *Soma* y terminando con los jóvenes *Ashura-ou* y *Taishaku-ten*, es una de sus historias más llenas de elementos shounen ai y yuri.

Tokyo Babylon Quizás la obra en la cual todo el mundo piensa cuando hablas de shounen ai de *Clamp*. El misterioso *Seishirou* y el tímido *Subaru* fueron una de las parejas que más hondo ha calado por estos lares. A pesar del trágico final de la serie, el destino final de estos dos personajes aún está por escribirse en las paginas de **X**. Y digo que aún está porque, a pesar de los eventos de la película, según el planning original de *Clamp* todavía quedan diez tomos de la obra (van por el catorce) y con ellas nunca se sabe.

Card Captor Sakura ¡Atención! Lo que voy a poner aquí son spoilers (cosas que os pueden chafar alguna sorpresa de la serie si aún no la habéis leído), así que si no queréis saber eventos avanzados de la serie, pasad al próximo apartado.

No voy a explicar de qué va la serie. Os leísteis el artículo de *Mak* en el número uno, ¿verdad? ;) Volvemos a encontrarnos con shounen ai y yuri. Shounen ai con *Tooya* y *Yukito* (y este último admitió ante *Sakura* que son pareja) y yuri con *Tomoyo*, que anda coladita por su amiga *Sakura*, la cual no se entera de nada. *Lin* acaba de declararse a *Sakura* en las páginas de *Nakayoshi* y a la pobre *Tomoyo* se le quedó una carita...

Wish Ambigüedad sexual otra vez para una historia de amor divertida y dulzona con un final algo inesperado, de la que ya hubo un artículo en el número uno. Shounen ai por partida doble (¿o era triple? ;)).

Fushigi no kuni no Miyuki-chan (Miyuki-chan in Wonderland) Una historia bastante alocada llena de subtexto yuri: todas las "enemigas" son féminas y todas quieren meterle mano a la protagonista. La menos shojo de todas las obras de *Clamp*.

Para encontrar yaoi de las obras de *Clamp*, hay que ir a los dojinshis hechos por otras autoras, que los hay y muy variados. Con tanto chico guapo suelto por sus mangas, lo raro sería que no hubiese ;).

Andromeda
(con ayuda de **Zahara Medina**)

LA FASCINACIÓN DE LOS PERSONAJES

ALADOS

A lo largo de la historia los personajes alados han llamado la atención de los mortales. La lista es larga hasta nuestros días, y el manga no es ninguna excepción. Por ejemplo en las obras de *Clamp*, como **RG Veda** o **X**, las alas son grandes y majestuosas, aunque acostumbran a ser desproporcionadas en su intento de estilizarlas al máximo, algo así como cuando dibujan a los chicos con grandes hombros y una cabeza pequeña y una carencia de caderas (¿dónde están las piernas del hombre cazador y guerrero?). Las grandes alas en los ángeles proceden originariamente de la influencia oriental bizantina, hecho que puede apreciarse en arte. En la cultura occidental los ángeles se nos presentan, a grandes rasgos y sin entrar en su compleja jerarquía, de dos maneras: los ángeles celestiales (mensajeros de Dios y protectores de humanos - Ángel de la Guarda-) y los ángeles caídos (servidores de las fuerzas malignas). Además, a los ángeles se les atribuyen muchas cualidades humanas.

Lo que destaca de las alas son las plumas, estructuras dérmicas de las aves y que presentan homología a las escamas de los reptiles (esto es, poseen idéntico origen). Además, las plumas acostumbran a poseer gran colorido, que muchas veces no viene dado por pigmentos, sino por microscópicas conformaciones superficiales que, al recibir la luz del sol, producen interferencias. Las alas simbolizan la victoria y/o que ha llegado el momento de lanzarse a la acción. Los ángeles divinos acostumbran a tener alas blancas, símbolo de pureza; los ángeles caídos, en cambio, poseen alas oscuras como su alma. Respecto al simbolismo de las plumas, al ser ligeras y hasta cierto punto ingrávidas (se elevan fácilmente por los aires), muchos pueblos primitivos consideran a las plumas benéficas y relacionadas con la divinidad: cuando ascienden llevan las plegarias a los dioses, y cuando descienden son portadoras de la respuesta divina.

Por otro lado, las alas evocan a los pájaros, los cuales simbolizan la libertad, al alma que ansía la libertad, considerando que son libres para volar donde quieran sin necesidad de dar cuentas a nadie (visión idílica que se olvida generalmente de que son esclavos de buscar diariamente su comida y la necesidad de escapar a sus múltiples depredadores). Esa libertad permite disfrutar del día, de disfrutar el momento presente, es el tópico del *carpe diem*, una reminiscencia del pensamiento epicúreo que nos invita a disfrutar de la plenitud de la vida (la juventud), ya que hay que aceptar los cambios cíclicos de la Naturaleza: el paso del tiempo es inexorable (tópico del *tempus fugit*), y todo acabará con la muerte (según las creencias de cada uno, hay quien cree en una vida en el llamado más allá y hay quien cree en la reencarnación), momento en que regresamos a la Madre Tierra y nos transformamos en polvo (el mismo que una vez salió del interior del corazón de las estrellas). Esta idea de que las cenizas regresan a la tierra madre fusionándose con ella nos lleva al concepto de inmortalidad, presente en inscripciones funerarias romanas, como la siguiente: "Estoy muert@, pero estoy en la tierra. La tierra es una diosa. Las diosas son inmortales, por eso no estoy muert@". Con el tiempo esta idea evolucionó y llevó a un pensamiento pesimista, incluso nihilista: el vivir conduce a la muerte, y de ahí surge la base del existencialismo del siglo XX. El destino es algo mudable, cambiable, que no depende del individuo sino de un ser superior o de la rueda de la fortuna que gira y gira, en un engranaje imparable. Se dice que en los momentos cruciales de la vida se nos aparece un ángel y es el momento de decidir qué camino escoger.

En la época del auge de los caballeros andantes, a los ángeles se les llamó caballeros celestiales. Los caballeros han de tener cuatro virtudes: prudencia, justicia, templanza y fortaleza, sin olvidarse de mostrar fe, esperanza y caridad. Se ve a Cristo en la tierra como un guerrero que lucha contra los vicios con valentía, fuerza interior y habilidad guerrera. Aparece en Provenza el perfil de caballero del perfecto cortesano: además de los hechos de armas, el caballero ha de agradar a sus iguales con su trato y su habla, en especial con las mujeres, introduciéndose así que las batallas se libran en la cama, es la guerra del amor, donde el término amig@ sustituye al de amante. Se nos muestra un amor platónico, en que los enamorados suben al nivel de las estrellas, pero no descuidan el aspecto físico y carnal, ya que mantienen relaciones íntimas. La cortesía adquiere un papel muy importante: el caballero no debe deshonrar a la mujer amada, comportándose de forma cortés, alegre y galante, y está obligado a mantener ciertas formas y a ser discreto.

Nuria Plasencia

EL PERFIL DE UN OTAKU

Otaku, otaku, otaku... ¿cómo carájoles es una otaku? Mucha gente se cree que es una simple lectora de manga, pero no, bajo ese nombre se encuentra un ser de lo más raro, digno de ser investigado por las más prestigiosas científicas del país. Es evidente que hay muchas clases de otakus, pero en este documento de investigación nos vamos a centrar en la otaku denominada "friki", la más rara de todas las otakus. A lo largo de este artículo vamos a indagar en los principales aspectos de su vida, como por ejemplo:

Cómics

Sí, sí, este personajillo lee cómics... ¡pero sólo los que se puedan clasificar como manga! Está totalmente en contra de cualquier otra forma de expresar el arte en viñetas... ¡y luego seguro que dice que es tolerante! Me viene a la cabeza una frase del grupo Koma: "yo tolero, tu toleras, y al que no tolere cien años de cárcel".

Amigos

Su círculo de amistad está totalmente reducido a la gente que comparte su misma afición... es incapaz de mantener una conversación decente con alguien que no lea nada de cómics... ¡y por supuesto rechazará hablar de otro tipo de cómics que no sean manga! ¡Por Diox! ¡Qué falta de imaginación joder!

Las juergas

Mira, no digo que sean malas (a la otaku parecen gustarle y (creo) se divierte) pero podemos observar una actividad en este campo de lo más deprimente: Es sábado por la tarde, las otakus se reúnen en algún sitio con su grupo de otakus (una librería especializada o un *fast-food*) y se tiran toda la tarde cantando cancioncillas que dejan descolocados al personal, o discutiendo sobre si el personaje A es más o menos fuerte que el B (¡verídico!). Pero lo más curioso es, en el caso de reuniones en fast-food, que ininguno se digna a consumir nada! La tarde avanza, la juerga continua y a eso de las 21h, el grupo de otakus se separa: un 80% se va a casita a ver noséqué vídeo o a mirar las compras de la tarde; el 20% restante suele cambiar su lugar de reunión a una sala recreativa en la que ¡atención! ¡Sólo va a jugar un 2%! El resto se dedica a mirar y a hacerse preguntas con trampa (qué malísimos que son) sobre series manga. La noche loca avanza, la juerga se desmadra y a las 10:30h el grupo se deshace definitivamente y se van todas a casita...¡fiesta! ¡jolgorio! (*NdL: De vez en cuando (pocas veces) existen raras minorías que se proveen de botellas de cocacola y bolsas de patatas fritas y se van en grupo a la casa de alguien cuyos padres no están a ver durante toda la noche vídeos manga, normalmente toda una serie del tirón*).

Reuniones para comer

La otaku es incapaz de asimilar que existen otros tipos de restaurantes aparte del McDonalds o similares (de comida rápida, vamos (*NdL: Bueno, no olvidemos los chinos*)). En serio, os puedo asegurar que sacrificando unos días la compra del último número de **I´´s**, puedes comer o cenar en un restaurante con tu café, tu copa, tu puro... ¡y sin una bandeja, sobre un mantel! Parece increíble, ¿verdad? ¡Lo que se inventa últimamente!

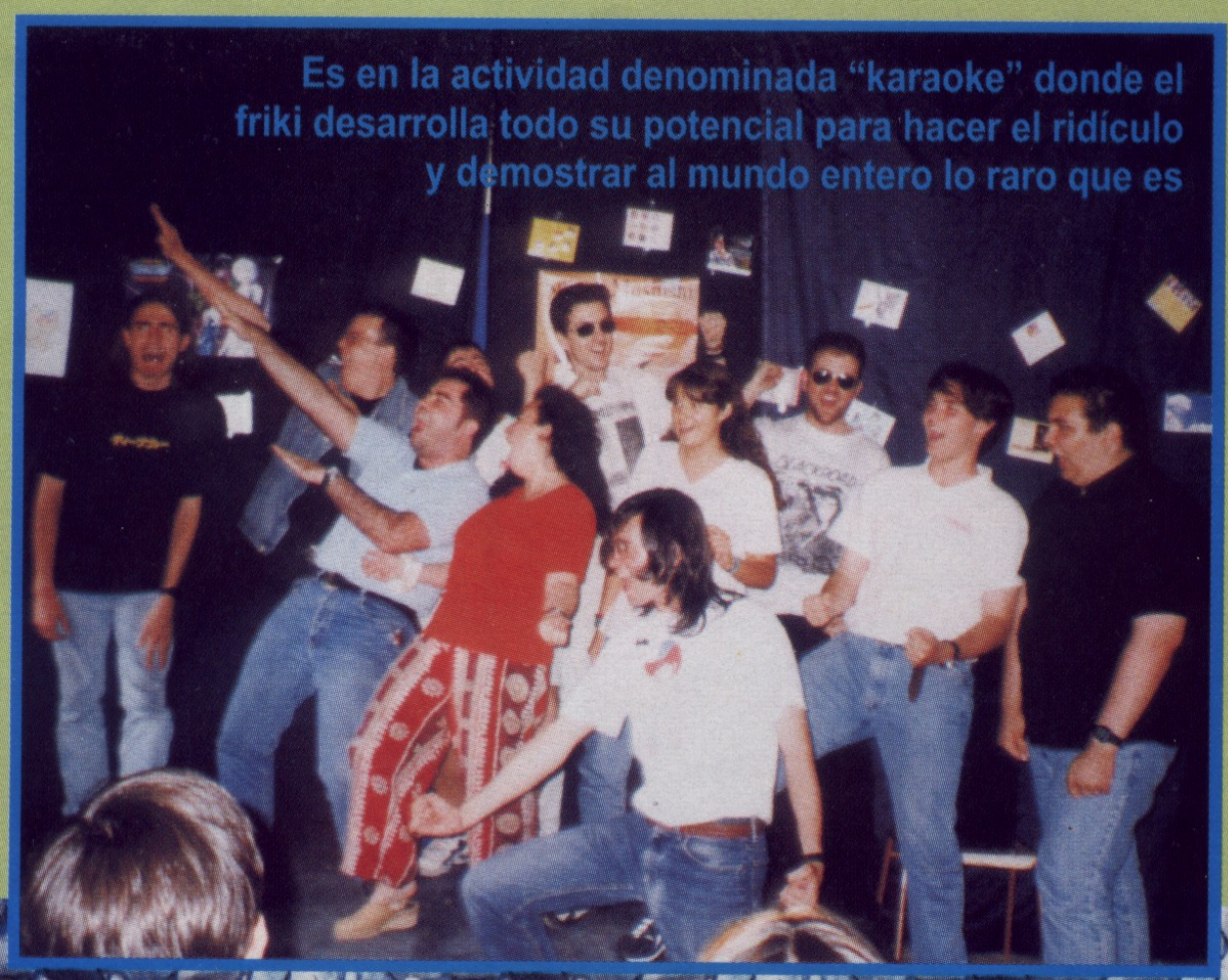
Sexo

Este es el mejor tema de todos (a mí es el que más me gusta). El tema sexual de una otaku se reduce a imaginarse liado con el personaje tal de la serie cual (en esto *Madoka* se lleva la palma), o a buscar encarecidamente el amor y la comprensión de un novio otaku... ya sabéis... ¡hay que mantener la especie! ¡La raza otaku tiene que seguir en pie!... ¡Por Diox! Que la gente normal no os va a comer. No quiero decir que todos los casos de novio otaku sean malos (tengo amigos que la tienen y yo mismo la tengo), pero hay que expandir la mente y no buscarla exclusivamente en las otakus... la mejor manera de mejorar y agrandar este mundillo es dando a conocer el manga a la gente que lo desconoce, ¡no hablando siempre con gente que sabe lo que es de sobra!

Básicamente, así es una friki: un personaje con una vida simplona que vive sólo por y para su afición. Si te has sentido identificado con esta descripción, ¡tía! ¡A ver si espadillamos un poco, que hay mucho mundo por descubrir aparte del manga!

Tengo que aclarar que este artículo no va con mala intención, pero está basado en hechos reales que he experimentado yo misma. Si te ha sentado mal, asume lo que es una realidad y piensa (si quieres) en cambiar algo, o sólo intenta probar algo distinto alguna vez.

¡Ah!... si *tía May* levantara la cabeza...



Es en la actividad denominada "karaoke" donde el friki desarrolla todo su potencial para hacer el ridículo y demostrar al mundo entero lo raro que es

The Amazing Spidei!
spidei@ctv.es

CÓMO APRENDER JAPONÉS Y NO MORIR EN EL INTENTO IV

Al principio pensaba seguir un esquema establecido para enseñaros japonés y que me sirviera a mí de repaso y, muuuuucho más adelante, para poder recopilarlo y hacer incluso un libro de texto, pero por asuntos personales evidentemente he perdido ya el hilo. Pero para que no os quedéis sin sección, aquí sigo. Cuando vuelva todo a la normalidad (no lo creo ^_____^), quizá haga algo más coherente.

Lo primero que se aprende cuando vas a la Escuela Oficial de Idiomas son los saludos, las presentaciones y demás chorradas bastante útiles para la primera vez que te enfrentas a alguna japonesa. Así que, si no lo había hecho antes... **Hajimemash(i)te, watashi-wa Alessandra Moura des(u), dôzo yorosh(i)ku oneigaishimas(u)**. ¡¡Toma rollo!! (Y espero que lo pronunciéis bien, jeje, las haches, jotas, zetas y demás, ¿eh? ¿eh?). Pero, como podéis ver en uno de los dibus, con un simple **Minamino Noel des(u). Yorosh(i)ku.** también vale si no os acordáis de lo anterior. Aunque a nosotras no nos afecta, las japonesas ponen su apellido primero, ¿ok? Y si después os dirigís a vuestra nueva amiga japonesa y le ponéis un -**san** al final, quedáis como diosas pero, eso sí, acordaos de que vosotras sois "fulanita o menganita" pero sin ese **san** (quedaría mal, prepotente). Si le tenéis adoración o mucho respeto a esa persona, a vuestra autora favorita por ejemplo (**Yoshizumi-sama**), mejor todavía. Si vivierais en Japón -qué más quisiéramos- quizá nos llamaríamos por el nombre en vez del apellido según el grado de confianza que hubiera. Pongamos un ejemplo para clarificar todo el lío de los sufijos. Entre *Meiko* y *Miki* se llaman por el nombre a secas, hay mucha confianza, lo mismo pasa con *Ginta*, pero cuando aparece *Yuu*, *Meiko* le llama *Matsuura*; pero *Miki* tiene a su compañero *Kei-kun* y podemos leer a mamá *Chiyako* que dice *Miki-chan*. Seguramente a nosotras no nos sirva de mucho, ya que no tenemos tantos matices y, a la hora de la verdad, tampoco creo que los fué ramos a utilizar pero, al leer manga, nos hace entender el grado de confianza que existe entre dos personajes.

Lo mismo ocurre cuando tenemos tantas palabras que significan "yo" o "tú". Lo más curioso es que no consideran importante ni el género ni el número pero, ¡cuidao!, según quién seas y con quién hables, tienes que dirigirte a ella de una manera diferente. Lo oficial es el **watashi** para "yo" y el **anata** para "tú". Comencemos... Los chicos tienen el **ore** y el **boku** para lo mismo, por eso nos encontramos frecuentemente en los mangas a las chicas "marimachos" utilizando esa terminología. Las chicas dicen **atashi**; si eres muy fisna puedes con el **watakushi** o muy bruta, **washi**, pero todavía nos quedan cosas raras como el **ware ware** que dice la *Reina Neherenia*, la gente que habla de sí misma como una tercera persona como *Suzu* (desgraciadamente, creo que es bastante frecuente que una hable de sí nombrándose a sí misma y crea confusiones) y todo esto no sale en los diccionarios. Aunque también vemos a menudo el **anta** cuando están enfadadas, ¿verdad? Para decir "nosotras" está el **anata-tachi** y el **bokura-ra**. ¿Me he dejado alguno?

Alessandra Moura
chiisai@retemail.es

Nota: Con los paréntesis quiero decir que se escriben pero no se pronuncian.

La opinión de Lázaro

De las distintas maneras de hablar

Hace mucho, mucho tiempo, allá por los primeros 12 números de **Video Girl Ai**, cuando parecía buena y original, cuando a *Katsura* no le había dado tiempo a demostrar que en realidad sólo sabía hacer lo que en esos primeros números, leí algo que me dejó fuera de juego: "hacer campana". Era una expresión que no había oído en mi vida.

Por supuesto, por el contexto se sacaba sin problemas que se referían a "hacer novillos", es decir, a faltar a clase. Pero el caso es que dicha expresión me hizo pensar, pues también por aquellas fechas me fui a Madrid a estudiar la carrera y allí conocí una nueva expresión para definir esto: "Hacer pellas".

Como estaba en un Colegio Mayor con chicos y chicas de todas partes de España, en breve aprendí a distinguir acentos, descubrí expresiones y significados que no conocía y aprendí, como todos, a hablar en castellano universal para evitar problemas de entendimiento.

Porque, por ejemplo, si yo ahora digo "He tenido una potra del jiñarse, he sacado unas lejas tiradicas", probablemente muy poquita gente entienda que en realidad estoy diciendo "He tenido una suerte enorme, he comprado unas estanterías (también conocidas como "baldas" en algunas regiones) a muy buen precio", ya que uso palabras y expresiones de uso no totalmente extendido.

Evidentemente, por una chica así yo aprendo idioma murciélago o hasta arameo si hace falta

¿A cuento de qué todo esto? Pues a que cada vez es más común en nuestros cómics y mangas no ya encontrar expresiones muy locales, sino incluso errores ortográficos.

No me refiero a faltas de ortografía, que sobre todo en las revistas hay y MUCHAS, me refiero a construcciones gramaticalmente incorrectas. La mayoría vienen porque los traductores y rotuladores son catalanes, y muchas veces se les cuelan construcciones desastrosas porque en catalán sí que son correctas (sobre todo muchísimos "queísmos") y no se dan cuenta; otras vienen sobre todo en los cómics de autores españoles porque tienen lagunas gramaticales; y otras son, como ya digo, simplemente expresiones locales que no se comprenden en otros lugares. En cualquier caso el resultado es un manga o cómic que en ocasiones resulta difícil de leer, chocante, con frases que te hacen daño a la vista.

Por supuesto, todo esto se acentúa si accedemos a internet y entramos en contacto con Latinoamérica Palabras como "arrecho", "bacán", "platicar", "boludo", "jumpers", "minas" y un sinfín más entran a formar parte del día a día contribuyendo así a formar un galimatías dialéctico que llega a ocasionar que personas que en principio hablan un mismo idioma no se entiendan.

Todo esto tiene un punto bueno: ayudan a aumentar tu bagaje cultural (tu nivel de conocimientos); pero entended lo que quiero decir, está muy bien aprender cosas nuevas, pero hay que facilitar este proceso, empezando por algo común y entonces avanzando.

Este artículo es, por tanto, un llamamiento al entendimiento, al uso de un castellano neutro y universal cuando toque comunicarse con una gran masa de gente. Como simple consejo entre las personas que de manera personal se comunique con gente de otras comunidades o incluso de otros países y como algo un tanto más serio de cara a las editoriales; es importante tener un redactor-jefe o un corrector ortográfico que realmente domine el idioma, tanto porque si no vamos a inducir a error a la gente que toma las publicaciones como correctas, pudiendo ocasionar que "desenseñen" a la gente a hablar y a escribir, como porque si quien pilla la publicación es alguien que entiende del tema van a hacer un ridículo espantoso (y ya digo que aquí algunas revistas del sector son de vergüenza ajena, no es que comentan los típicos errorcillos que de vez en cuando se te cuelan, es que le dan auténticas patadas al diccionario).

La gente tiende a pensar que todo el mundo es como ellos y que su entorno cercano es en realidad global, pero esto no es así, y conviene tenerlo en cuenta.

Hale, y ya, que hoy no me encuentro especialmente mordaz y no me gusta escribir si no es para despotricar contra algo o alguien (sigh, sólo 4147 caracteres con espacios, me estoy haciendo viejo...).

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

Fanzineros y caraduras

Por todos es conocida la dedicación y entusiasmo que ponen los aficionados del manga y el anime en sus trabajos; algunos dibujan, otros subtitulan, otros crean historias nuevas o modifican la de alguna serie famosa... y muchos de ellos colaboran o editan algún fanzine majete para darse a conocer. Hasta aquí todo bien.

Lamentablemente, no todo el monte es orégano y cada vez se encuentran más y más ejemplos en los que se da el caso contrario. Son gente que aprovechándose de su condición de amateurs se creen con derecho a hacer cualquier cosa. En este artículo nos ceñiremos exclusivamente a los fanzines, un fenómeno muy extendido en este mundillo.

Estamos de acuerdo en que hacer un fanzine cuesta tiempo, dedicación y dinero. Y por lo general, al no disponer de muchos medios, la calidad final se ve algo desmejorada. El problema es que no se refleja un propósito de innovación, de ofrecer algo bueno que les distinga del resto.

Es difícil hacer una clasificación, pero no el presentar una serie de características de las cuales algunos fanzines participan en todo o en parte. Vamos a ello... y tranquilos que en estos casos se dice el pecado pero no el pecador.

En primer lugar se encuentra la típica cantinela de "apóyanos, que somos aficionados". Es algo totalmente normal y también aceptado; después de todo hay que patrocinarse y no se pueden permitir muchos gastos en publicidad como pasa con las editoriales. El problema es que una vez comprado el fanzine descubres que no es más que un montón de hojas grapadas con un contenido flojo, descuidado y nada atractivo. Parece que lo hayan hecho deprisa y sin ganas. Y lo peor es que te los encuentras hasta en la sopa, echándose flores y creyéndose los reyes del mambo. A ver... esta gente no tiene abuela, o se lo tienen muy creído, ¿o es que no tienen vergüenza?

Luego están los de la "portada a color", que no deja de ser un mero reclamo para vender más ejemplares. Pero un reclamo bastante poco imaginativo, pues habitualmente se trata de imágenes fáciles de encontrar en revistas, CDs o en internet. La idea general no es mala, pero ya puestos, ¿por qué no aprovecharla para promocionar a dibujantes noveles? Ya lo hacen algunos, pero desengañémonos, son un porcentaje muy pequeño. Por otra parte, dicha portada sube bastante el precio de un fanzine que tampoco es nada del otro mundo.

Uno de los casos más divertidos es el de los que despotrican a las revistas del género por su poca profesionalidad y sacan su propia publicación. Recargan la maquetación hasta niveles insospechados (aún no se han dado cuenta de que al hacer las fotocopias se pierde calidad), meten muchas imágenes y poco texto. En cuanto al contenido se refiere, éste es escaso, de bien poca consistencia. Eso incluye artículos "reciclados" (de esos que se encuentran en tantos fanzines), como hablar de **I"s**, o de lo mal que está el manga en España o cualquier otra cuestión oportunista que no venga al caso.

Lo del "sin ánimo de lucro" resulta un verdadero misterio. Y es una faceta en la que, quien más quien menos, ha colaborado en ella. Es alucinante ver cómo fanzines con distribución metropolitana (es decir, MUY reducida) de fotocopias en blanco y negro tengan 32 páginas en A4 y cuesten 250 pesetas. Aquí alguien saca tajada. ¿O es que no saben que en las copisterías hacen buenos precios y descuentos cuanta más cantidad encargues?

Pero eso no es todo. No contentos con no buscar unos mejores precios, también los hay que piden patrocinio a tiendas o entidades juveniles para no tener que gastarse tanto dinero, e incluso se quedan con un margen "porque tienen miedo de no venderlos todos" ¬_¬. Se nota que han olvidado cuál es el espíritu fanzinero. Hacer un fanzine es perder tiempo y también dinero. En una palabra, arriesgarse. Hazlo o no lo hagas, pero no vale mojarse a medias (*Yoda rulez* ^_^).

Y, por supuesto, no pueden faltar los fanzines elitistas. Sí, de esos en los que el redactor jefe se dirige a los lectores subid o en el púlpito. Resultan, cuanto menos, curiosos, aunque por suerte también escasean.

En definitiva; al hacer un fanzine tened en cuenta una de las reglas de oro que ya comentó *Cels Piñol* en su día: Tiene que resultar lo suficientemente atractivo (por dentro y por fuera, además de no pasarse con el precio) para que el cliente potencial lo adquiera, en lugar de comprarse un cómic o un sobre de cromos. Porque igual le va a dar que vuestro fanzine necesite apoyo o que sea sin ánimo de lucro y el cómic no. Es una simple cuestión de perfeccionismo.

Y si alguien se siente identificado y/u ofendido, es cosa suya.

Petrus
petrus@svalero.es

Nota del maquetador: Los fanzines que ilustran este artículo son los primeros que he pillado para ilustrar el texto, yo no sé a qué fanzines se refiere *Petrus*, así que que los dueños de estos fanzines no se sientan insultados.

Sobre el desbordado ansia de dinero

Cuando tiempo atrás dije que Serial Experiments Lain se editaría en nuestro país con toda seguridad no sabía que más me hubiese valido mantener la boca cerrada. Maldita la hora en la que los "listos" de Selecta Vision se fijaron en este título

Hasta hoy, cuando descubríamos que alguna de nuestras series favoritas iba a ser editada en nuestro país sabíamos que, de por seguro, repercutiría en nuestros bolsillos; pero con moderación. Sabíamos que una serie de, por ejemplo, 26 episodios no ocuparía más de nueve cintas. La clásica fórmula de tres capítulos por cinta salvo una de dos. Por consiguiente, a 1995 pts por cinta, no más de 18.000 pts de desembolso. Una cifra respetable para un otaku medio que se ve obligado a espaciar sus adquisiciones en el tiempo para poder completar su colección. Debido a esto, es frecuente que antes de comprar una cinta, de hecho, ya la hayamos alquilado antes para poder verla inmediatamente sin tener que esperar al momento en el que nuestra economía nos permitiese comprar la dichosa cinta.

Es de pura lógica el pensar que frente a una serie de 13 episodios, el desembolso será menor. A mitad de episodios, mitad de cintas y mitad de coste. Mas este es nuestro principal error. Ahora, **Selecta** nos presenta su **visión** del asunto: **Serial Experiments Lain**, 13 episodios, 6 cintas, 12.000 pts de estafa. Una cinta de tres episodios y cinco de dos... una maravilla vamos. Cuando vayamos al videoclub y alquilemos la cinta que toque, hasta eso nos sabrá a poco. Más tarde, dudosamente se nos pasará por la cabeza el comprar una cinta que nos apesta a timo; y es que no es sólo una cinta, sino cinco.

Manga Vídeo no es que fuese la locura del buen hacer pero al menos sabíamos a lo que atenernos con ellos. Con Selecta Visión ya sabemos también lo que hacer, creo que es obvio: esperar a que emitan la serie en el Buzz y grabárnosla por lo que nos cueste la cinta en un todo a 100. De este modo, parece que ya sólo podemos confiar en Dinamic SK, los únicos que según mi opinión piensan mínimamente en el otaku. También quieren ganar dinero, es lógico; pero para ello no apuran al máximo sus ediciones sino que, todo lo contrario, las potencian con toda clase de extras que por muy leves que sean -que no lo son- hacen que cuando te enfrentes a la compra de una de sus cintas no salgas de la experiencia con el mal sabor de boca que me ha dejado a mí el comprar **Serial Experiments Lain**. Porque, en efecto, yo he sido uno de los estafados... cuando ya has comprado las tres primeras cintas creyendo que el resto serán de tres episodios y ves que no es así... ¿qué vas a hacer ya? Este artículo al menos.

Miguel Michán "EM3"
gainax-owner@onelist.com

SIN TÍTULO

Ha terminado la emisión de **Marmalade Boy**. Principalmente las asociaciones y periodistas volvieron a presionar para impedir su emisión pero, afortunadamente, no lo consiguieron. Lo peor de todo esto es que algunos periodistas defiendan la libertad de expresión sólo cuando les apetezca, y es que es bastante triste leer cómo se ensañan con la emisión de un anime.

Estas asociaciones, que no sé con qué derecho dicen representar a los telespectadores, son muy hipócritas, han atacado **Marmalade Boy** por cualquier cosa, pero no les he oído en ningún momento cuando algunas de estas cosas han salido por televisión debido a hechos reales, es decir, que ocurrían de verdad.

Para empezar, tenemos la historia de *Meiko* y *Natchan*. Estas asociaciones se escandalizaron y presionaron aún más para que retiraran **Mboy** de la emisión. Voy a recordar dos casos reales.

El primero ocurrió en EEUU, una profesora y su alumno estaban enamorados. Tienen un hijo, como el alumno es menor de edad, juzgaron a la profesora y la encarcelaron. Cuando salió de la cárcel, volvió con el alumno y tuvieron otro hijo, pero como no podía acercarse a él, la vuelven a juzgar y la meten en la cárcel otra vez, quitándole a los hijos. Este caso fue ampliamente emitido por televisión, y a estas asociaciones no se les oyó ni el más mínimo comentario en contra. El segundo caso ocurrió en Francia, justo entre las dos emisiones de **Mboy**. Este caso no fue muy comentado, pero las asociaciones, que tanto habían pataleado, volvieron a callarse.

Otra de las pataletas se refería a que los padres de *Miki* y *Yuu* se divorcian, se casan cruzados y se van a vivir todos juntos. Vuelven a lo mismo, pero afortunadamente con el mismo resultado. Hay que reconocer que la situación no es normal, pero tampoco se pretende enseñar nada. Hay que verlo como lo que es: una historia más del anime, nada más. Pero estas asociaciones no lo ven así, sino como algo inmoral, que pretende meternos falsas ideas en el cerebro.

Aún falta lo mejor. *Miki* y *Yuu* están enamorados y pueden ser hermanos. Las asociaciones satanizan a todos los que vemos y defendemos a **Mboy**. Vuelvo a recordar un caso real. En España hay una pareja que tiene dos hijos perfectamente normales y son hermanos. Comentaron que no sabían que eran hermanos, que se enteraron cuando necesitaron unos papeles para sus hijos, y que no iba a cambiar en nada su situación al saberlo. Este caso también fue ampliamente difundido por las televisiones y las asociaciones tampoco dijeron nada.

La gente de estas asociaciones debe de alimentarse de intolerancia, ignorancia, hipocresía y doble moral, porque si no, no entiendo el doble rasero con el que ven las cosas. La gente normal sabemos que si una cosa no nos gusta, no la vemos, y punto.

Algún día, quizás, la televisión sea para todos. Un saludo.

José Ángel González Fernández
Hernani (Guipuzcoa)

Hola amigos. Bienvenidos a una nueva entrega de la sección con más polémica, de buen rollo claro, de **Minami**. Este mes tocaremos un tema bastante peliagudo, el de dibujo en contraposición con guión. ¿Por qué? Principalmente porque muchas de las discusiones entre otakus tiene como fundamento el debate que nos ocupa: ¿Quién no ha oído a un aficionado decir lo bueno que es *Katsura* como mangaka, simplemente por sus impresionantes dibujos?; ¿a que has puesto alguna vez en duda la genialidad de *Tezuka* por su estilo de dibujo esmirriado y poco atrayente? Pues de eso es de lo que se trata, de aclararnos y sentar las bases de lo que un manga nos debe aportar. Y ahora dime...

Tú qué prefieres, ¿un buen dibujo o un buen guión?

Yo creo que lo más importante en un manga o anime es la historia, un buen dibujo añadido es de agradecer pero no fundamental. Sin embargo un manga maravillosamente dibujado y sin un argumento que enganche no me atrae, como ejemplo tenemos a *Katsura*, dibujará muy bien, pondrá unas trama perfectas pero para mí sus historias son un verdadero rollo. Por el otro lado tenemos a gente como la fantástica *Rumiko Takahashi*, con unas historias de humor, de terror, donde con un dibujo esquemático con cuatro líneas te engancha al máximo. Eso sí, si tenemos autores como *Shirow* donde hay buen guión y buen dibujo, pues mejor que mejor.

Begoña Serrano

Guión, siempre. Buenos dibujos veo hasta en los autobuses. Construcción narrativa, contenido, que puede ser texto o dibujo o la combinación de ambos. ARGUMENTO, en definitiva. Todo puesto en función de contar una historia. Incluso (o primero) el anhelo.

Fade

(*NdP: A ver si dejáis nombre, apellidos, edad, nick [si os hace ilu] y localidad, plis*)

¿Dibujo o guión? Difícil pregunta aunque prefiero, sin lugar a dudas, guión. Se supone que el manganime, así como cualquier otro arte ya sea el cine, la literatura, los TV dramas etc. están predestinados a contar una historia, y no sólo eso, sino que además hay que contarla bien. Si la historia que se nos presenta es mala, estamos ante un bloque de pisos cuyos cimientos están destrozados. Podría darse el caso de que la vivienda parezca muy vistosa, muy bonita, muy agradable pero, si en lo más básico flojea, yo por lo menos no compraría el piso no vaya ser que se me caiga encima. Ahora bien, si el bloque está bien construido, aunque estéticamente no sea muy bueno, la cosa cambia mucho, ¿no? Está claro que el de buena estética predispone más a su compra que el construcción perfecta, no hay ninguna duda de ello. Pues ya está, caso resuelto. Ahora imaginad que el piso es un manga, los cimientos son el guión y el dibujo es su estética...

Pakouji (sí, soy yo ^___^U). Vilches (Jaén)

Debates de otros meses

Os recuerdo que no hay ningún problema si os apetece opinar sobre un tema propuesto en meses anteriores. Simplemente enviáis vuestra opinión al respecto y *voilà*!, la veréis publicada.

Capítulo 3 de **GO! GO! ACKMAN**: cuatro páginas que justifican completamente la obra de *Toriyama*. Una epifanía. Y logra ser más corrosivo que la cocacola. (*NdP: Jope, que sensación de deja-vú ^_^, ¿no eres el mismo del mes pasado?*).

Fade

Conclusión

Preguntando a los otakus de mi zona y por vuestros e-mails recibidos, se llega a la contradictoria conclusión de que, en su gran mayoría, los aficionados piden guión mucho antes que dibujo. Y digo contradictoria porque no entiendo cómo con esa forma de pensar, rato después se me ponen a hablar ni más ni menos que de **I"s**, todo ellos entusiasmados y destacando cosas tan maravillosas de esa obra como que "**Itsuki** sale desnuda con un traje de látex", "**Ichitaka** habla con su pene" o "**Iori** tiene una falda muy corta". Intentaré ser imparcial y todo lo objetivo que me sea posible mientras haga esta sección, pero he visto oportuno mostrar cierta subjetividad para que los resultados del debate no parezcan tan chocantes comparados con las cifras de ventas de mangas en España. Porque, ¿cómo se explica entonces que todo cómic de *Katsura* sea un best-seller del manga?, ¿y qué hay de todas las series que con un gran guionazo han cerrado porque no las compraba ni el editor?... Reflexionad sobre ello (*NdL: Sí, yo también creo que hay mucha hipocresía por el mundillo*).

Cuestiones Generales

En primer lugar me gustaría animaros a que participéis en este pequeño foro de opinión. Intentadlo, es muy fácil expresar lo que una piensa, con un poco de empeño lo conseguiréis. Para los que no colaboréis por la sencilla razón de que no tengáis esperanzas de que vuestra opinión salga publicada, estáis muy equivocados. Hasta el momento se ha llevado haciendo prácticamente con el 100% de los mensajes o cartas recibidos.

Por otro lado, si no estáis de acuerdo con la opinión que otra persona había mostrado en un número anterior, podréis exponer vuestro contrapunto indicando a quién lo dirigís. Eso sí, id siempre con educación y sin piques asesinos, que esto no es una *mailing list* ^_~.

Próximo Debate

¿Está agonizando el manganime en España?

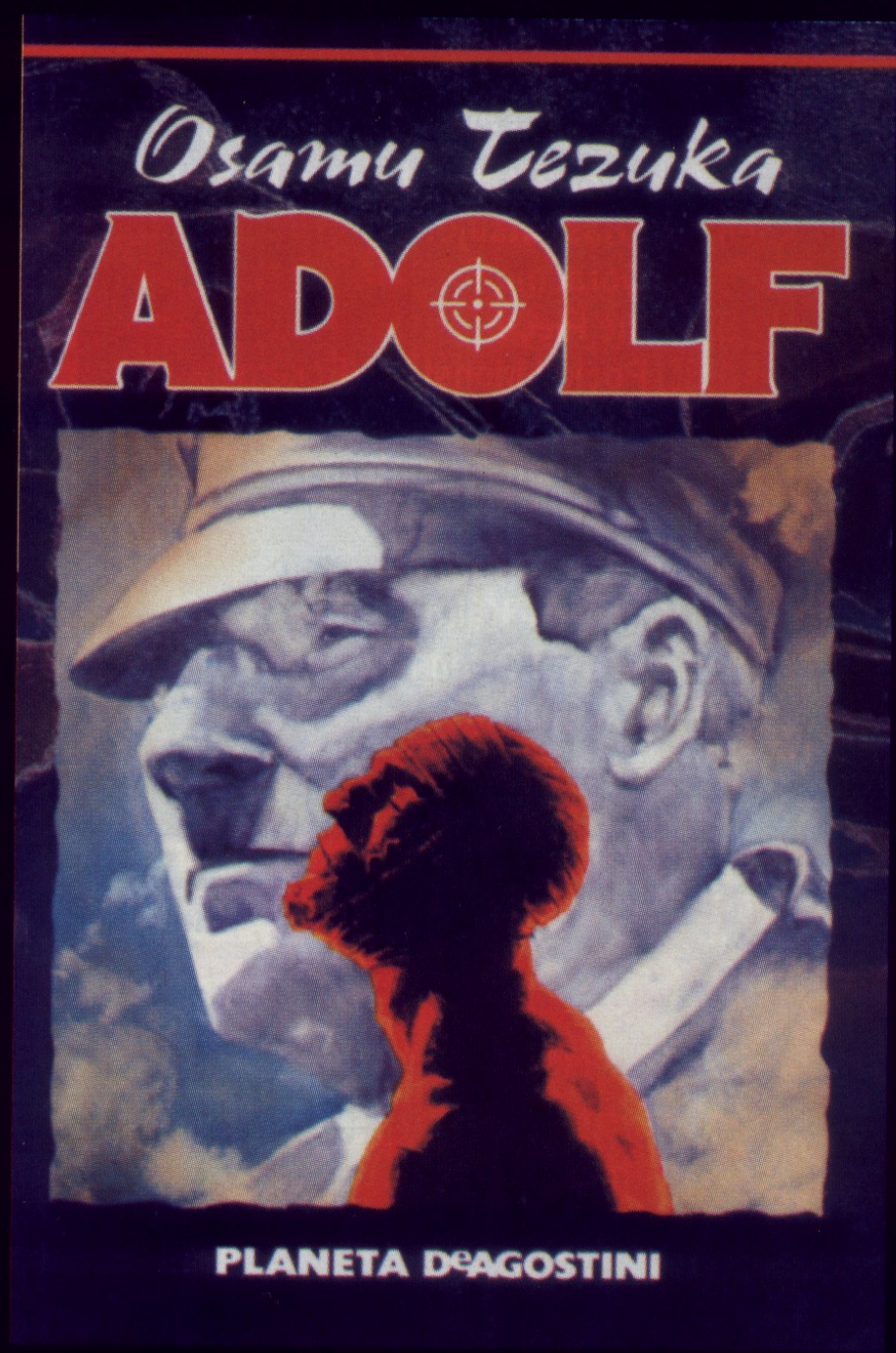
Ya sabéis, no dudéis en participad. Esperamos vuestros e-mails o cartas a las direcciones usuales de la revista (o a mí mismo). Nada más por hoy, chic@s... ¡¡ a leer manga y ver animes !! (y a estudiar un poquitín también ¬_¬U).

Paco Benítez Nieto "Pakouji"
X6234124@fedro.ugr.es

ADOLF

DE OSAMU TEZUKA (EL DEL NIÑO ROBOTICO)

Sí, ya sé que cuando hablé (por cierto, bastante bien ahora que me he releído el artículo) de **Marmalade Boy** os recomendé **Adolf** como buena lectura manga, pero también os recomendé otra obra de la cual me inventé el nombre para ver cuántos picabas (sí, esa del "Testamento Negro"). Y ahora, justo cuando recaen sobre mi magnífica persona amenazas del comando "Compota" (han saboteado la línea telefónica de mi casa, pero no contaban con que le enviase el artículo a *Lázaro* mediante mensajitos de móvil (*NdL: Que menos mal que desde mi "pedacho" Communicator se podía pasar el texto directamente al ordenador, que si no te quedas sin artículo este mes*)) voy a atacar a una serie intocable, de esas que todo el mundo pone bien, y, cómo no, voy a abriros los ojos.



Primero de todo, debería mostrar mi profundo pésame por el hecho de que *Osamu Tezuka* no se decidiera a trabajar de médico, aunque eso hubiera significado el exterminio de gran parte de la población japonesa. Echando mano de una historia tan usada y repetida como es la del Nazismo, *Tezuka* intenta mostrarnos su particular visión de la segunda guerra mundial, a partir de las aventuras de un reportero cachas.

Pero el punto que más voy a atacar es el del grafismo. Muchas veces se ha hablado del estilo de *Tezuka*, y se han oído cosas como "composición cinematográfica", "estilo simple pero efectivo" o "gran cinética" (que para los no ilustrados, no viene de cine, sino de movimiento). Pues bien, yo soy de los que se salta todos los prejuicios y afirmo que el estilo de *Tezuka* es una caca. El dibujo es horrible, los cuerpos son deformes, y se mueven peor que un Furby™ sin pilas. Es lamentable que, después de la inmensa producción que tuvo este hombre (debida, lógicamente, a las pocas personas que tuvieron la mala idea de dedicarse al mundo del manga cuando él empezó), en sus últimas obras siga teniendo el mismo estilo.

Pero por otro lado, el nivel de información es destacable, seguro que se empolló un buen número de libros de historia. Aun así, la forma de enfocarla, al ser éste un japonés, deja reminiscencias de su clara subjetividad (al final será verdad eso de que los japoneses crearon el manga para invadir así la cultura occidental). Pero los personajes actúan de una forma muy falsa, intentando emular (o adivinar) el cómo reaccionaría el protagonista ante los problemas que se le van presentando, *Tezuka* acaba recurriendo a un estilo exagerado, con intentos de imitación de las películas de *Spielberg* en ciertos instantes (lástima que cuando lo dibujó todavía no había salido "**Saving private Ryan**").

En cuanto a la edición española, cabe destacar la calidad del papel y la encuadernación, pero no es así con el evidente sectismo que declaran tanto las personas que trabajaron en la edición como los articulistas de las distintas revistas de manga donde se habló de la serie. Yo quiero, como siempre, abriros los ojos. La verdad es que queda guay decir "*Osamu Tezuka es el dios del manga*" o cosas como "*...su estilo claro y objetivo, así como la composición cinematográfica da lugar a una cumbre de detalles...*", pero eso se debe solamente a una cuestión de sectismo, como ya he dicho, propiciada por el hecho de que el friki de hoy en día necesita tener gustos comunes con sus semejantes, y el decir "*Tezuka me gusta*" es símbolo de integración social.

Es por eso que os recomiendo seguir mi ejemplo, ya que el decir "*Tezuka vale menos que un donut de segunda mano*" os reportará satisfacción, así como el sentimiento de que no sois como esos rebaños de ovejas que van diciendo "*Bola de Drac mola*" o "*Yuu es el hombre de mi vida*". Hasta puede que seáis mejores personas, ¿no?

Y el mes que viene... **Card Captor Sakura**, o "*cómo inducir subliminalmente a la confusión sexual*". Cuidaos.

Yoshi
yoshis@ole.com

Vivimos engañados

El otro día estaba yo en mi tienda de tebeos favorita, ojeando la **Newtype** recién llegada de hace dos meses y leyendo el manga de **Five Star Stories** de *Mamoru Nagano*, intentando entender lo que pasaba (en realidad ni el mismo autor la entiende, con dibujar la entrega mensual le basta y le sobra). Y en eso estaba cuando se presentó un amigo mío y, más o menos a traición, me preguntó que, de todas las series que aparecían en la susodicha revista, cuál era la que tenía más éxito o, al menos, qué anime era el que podría tener más éxito por aquestos lares. Y justo cuando iba a decirle que, por supuesto, se trataba de **Turn A Gundam** (eh, todavía se puede soñar, ¿no?) me di cuenta de un hecho trascendentalmente impresionante: las revistas japonesas nos están engañando.

Evidentemente, no quiero decir que estén publicando informaciones falsas a mala idea (al contrario que ciertas noticias de Internet que yo me sé) para engañar al lector, más que nada porque eso implicaría que alguien se las lee en vez de mirar las fotos, que es lo más normal, al menos hasta donde yo sé. Los tiros esta vez no van por ahí... esta vez. No, a lo que me refiero es que mientras las revistas [a partir de ahora entiéndase que quiero decir "revistas japonesas"] sacan artículos sobre unas series, las que se ven en realidad son otras muy distintas.

Si queréis ejemplos, tenéis todos los que queráis. Uno de ellos está en el recuadro que tenéis abajo... arriba... en el centro... en alguna parte de este artículo (a saber dónde lo habrán puesto). Por supuesto que no se trata de estadísticas fiables: de un periodo de cinco semanas, algunas series sólo emitieron cuatro episodios, otros tres, etc. Pero de todas maneras ningún anime baja o sube más de dos puestos, salvo las mínimas excepciones (una de ellas es el número uno de **Sazae-san**; nadie la saca de allí).

¿Veis lo que quiero decir? ¿cuántos artículos habéis visto en las revistas sobre **Sazae**, **Conan**, **Maruko** o **Kindaichi**? Vuelo a buscar mi **Newtype** del mes de la estadística y me encuentro con que la portada está dedicada a **Turn A** -Turn X en este caso- y el interior se reparte entre el ya mencionado **Gundam**, la película de **Cowboy Bebop**, las nuevas series del 2000, **Majûshi Orfen Revenge**, **Boggiepop wa Warawanai-Boggiepop Phantom** (la adaptación animada de una serie de novelas de miedo o así), **The Big O** (una mezcla entre **Mazinger Z** y **Las aventuras de Batman**, muy curiosa ya que estamos) y ya está. Buscad estas series a ver si las veis en la estadística; no están, ¿verdad? Podría haberlo hecho, pero entonces tendría que haberme ido a un "top 25", por lo menos. Y no os creáis que las cosas cambian en otras revistas (**Animage**, **AX**...), más o menos todas irán sobre lo mismo.

Series más vistas de diciembre de 1999-principios de enero de 2000 (por porcentaje de audiencia):

1. (23,27%) **Sazae-san**
2. (16,42%) **Meitantei Conan**
3. (16%) **Chibi Maruko-chan**
4. (14,6%) **Kindaichi Shônen no Jikenbô**
5. (13,3%) **Kochira Katsushika-ku Kameri-koen mae Hashutsujo.**
6. (12,87%) **Doraemon**
7. (12,5%) **One Piece**
8. (11,85%) **Pocket Monsters** (Pokémon)
9. (11,7%) **GTO** (Great Teacher Onizuka)
10. (10,65%) **Digimon Adventures**
11. (8,5%) **Hunter x Hunter**
12. (8,08%) **OjaMajô Doremi**
13. (4,3%) **Kamikaze Kaitô Jeanne**
14. (3,16%) **Majûshi Orfen Revenge**
15. (3%) **Turn A Gundam**

[Datos sacados de la Newtype de febrero de 2000 (con el número 2 en la portada).]

¿Entonces nos están engañando de verdad? Bueno, sí y no. Cierto es que no se ocupan de las series más vistas, pero también es verdad que los datos no se ocultan. Lo que pasa es que las revistas tienen su público y éste puede que sean los cuatro millones de japoneses que ven **Orfen** y **Turn A** y no los treinta millones que ven las aventuras de **Sazae-san**. No olvidemos que en Japón viven ciento treinta millones de personas, si no me falla la memoria (sé que no todos estarían viendo la televisión, pero a falta de las cifras totales de audiencia, tendré que conformarme con la población en general).

Además, tenemos que contar con que no siempre coinciden los gustos del crítico con los del público. De hecho, recuerdo que grandes clásicos del anime como **Gundam** o **Macross** o **Yamato** fueron cancelados por su baja audiencia y mira dónde están ahora (y de los animes que les ganaron la partida, ya nadie se acuerda). Algo parecido pasó con la serie de ciencia-ficción norteamericana **Star Trek**, también fue cancelada y ahora es un clásico de su género, pero de eso ya hablarán otros.

Volviendo a la pregunta que me hicieron, sobre el anime con más éxito o el que podría triunfar aquí, la respuesta es que depende de lo que entendamos por éxito, depende de la cantidad de gente a la que le guste el manganime y, sobre todo, depende de si esa gente va a tener ganas de verlo, que uno ya no se puede fiar de nadie.

Jaime Ortega
kgw@ole.com

P. S.: La traducción al español de la serie situada en el quinto puesto es "Aquí la comisaría del distrito de Katsushika enfrente del parque Kameari"; tenía que decirlo.

MIRA HARUKA...

- ¿Qué le pasa? Se ha quedado lelo de repente.
- Le han dicho que Planeta cierra **Maison Ikkoku**.

El Camino Perdido del Otaku

A estas alturas de la película, hacer un artículo o siquiera una referencia a **Maison Ikkoku** (**MI**) parece poco menos que una tomadura de pelo. Las andanzas, aventuras, desdichas, fiestas, disparates y, por fin, amores de *Kyoko*, *Yuusaku*, *Yotsuya*, *Ichinose*, *Akemi*, *Mitaka*, *Kozue*, etc, ya han sido contadas y destripadas miles de veces. Hemos contado, desde fanzines y revistas, la historia, los datos y las anécdotas sobre esta serie una y mil veces.

No obstante, hay tres motivos que me impulsan a hablar sobre esta serie. El primero, que Manga Vídeo, empresa que ya tod@s dábamos por muerta, saca a la venta una de las películas de **MI**, nada menos que la que relata la famosa "Fiesta-de-los-diez-dias-antes-de-la-boda". Para mí es una excelente noticia: mi copia de esta película era taiwanesa subtitulada en chino, de una calidad horrorosa y grabada de peor manera. La cinta, altamente recomendable, es muy divertida, sobre todo para aquell@s que conozcan la historia de **MI** y sepan, por ejemplo, por qué *Ibuki* intenta sabotear la boda de los dos tórtolos.

El segundo motivo es que VIZ Comics acaba de terminar de editar el manga en los USA. Han sido más de cinco años publicándolo (he tenido que mirar la fecha de los primeros, ya que había perdido la cuenta). Y señoras y señores, sigo vivo. En contra de la opinión de algunas mentes pensantes de las editoriales, no pasa nada por editar una serie a muchos años vista. Si realmente la serie merece la pena (y **MI** merece la pena, la mires por donde la mires), el público te apoyará con las ventas. Y además, ¿cuántos años lleva editándose en España (con perdón) **La Patrulla X**? Pues eso.

Y por fin, el tercer motivo es... que me da la gana. A lo largo de estos años, he leído muchos mangas. La mayoría de ellos no los he vuelto a abrir. Una parte de ellos han merecido una relectura. Y hay unos pocos (los cuento con los dedos de una mano y me sobran) que adoro y que releo varias veces al año. Uno de ellos es **MI**. Es un manga, una historia, que lo tiene casi todo. Los personajes son muy trabajados, con ángulos y caracteres diferenciados y coherentes. El diseño de personajes en el anime, de la *Takada*, es una obra de arte. La historia sigue una línea continua en el tiempo (o sea, que una cosa pasa detrás de la otra y el tiempo discurre para los personajes); no en vano durante los más de 5 años en los que transcurre la historia, pasan muchas cosas. La *Takahashi* situó la acción en los años 60, pero perfectamente podría discurrir en nuestra época (de hecho, el anime discurre en los años 80 y no hay que hacer casi cambios en la historia) lo cual indica que es atemporal. Tiene un final, lo que no pasa en **Ranma** o **Urutsei Yatsura** (y que es el gran problema de la primera). Y sobre todo, cuenta una maravillosa historia de amor entre la viuda *Kyoko Otonashi* (de soltera, *Chigusa*) y el ronin *Yuusaku Godai*.

Una historia que no es sólo de ellos dos, aunque sean los protagonistas y sobre los que gira todo. Los demás personajes que les rodean hacen que todo marche en la dirección correcta. Cada un@ tiene su papel y tod@s lo bordan. Siempre se me quedará grabado en la memoria la última escena entre *Shun Mitaka* y *Asuna Kujô*, cuando ella se nos descubre como un encanto de mujer, profundamente enamorada y dispuesta a todo para lograr la felicidad. El encanto despistado de *Kozue* y de cómo tiene las ideas más claras de lo que ningún lector pensaría. El misterio de *Yotsuya* y de su trabajo. La ternura desconcertante del matrimonio *Ichinose*. La desvergüenza de *Akemi*. La nube mental en la cual vive *Nikaido*. La maravillosa lolita que es *Ibuki*, empeñada en seguir los pasos de la viuda. Los padres de *Kyoko*. El *Master* de ChaChaMaru. La abuela *Godai*. Tod@s, tod@s son memorables y consiguen arrancarme sonrisas y lágrimas una y otra vez.

Entre la mediocridad general, las buenas historias como **Maison Ikkoku** parecen sobresalir y volver con más fuerza. Hay muy pocas escenas en el manganime que superen a las últimas viñetas del manga, cuando *Kyoko*, *Yuusaku* y la hija de ambos vuelven al hogar, diciendo: "Mira *Haruka*... éste es el lugar donde Papá y Mamá se conocieron".

Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel "Kimagure" Ortega
curro2@wanadoo.es

EL GIGANTE DE HIERRO

Había recibido muchas y variadas referencias de esta película, pero por una razón u otra no conseguí que nadie me acompañase hasta ayer. Menos mal que al final me he decidido, de ningún modo me habría perdonado perderme esta película.

Es el comienzo de la guerra fría en una América obsesionada por la bomba atómica. Mal momento para recibir visitas de otros planetas. Sin embargo, precisamente eso es lo que sucede en una noche de tormenta en la que un misterioso objeto cae cerca de la costa de Maine. Partiendo de esta premisa, Warner Brothers, o más bien el director *Brad Bird*, nos presenta una película de animación que a pesar de una escasa publicidad, ha conquistado a numerosos espectadores: **El Gigante de Hierro** (**Iron Giant**). Basada en un cuento del autor británico *Ted Hughes*, *Bird* nos presenta la historia original de la vida y la muerte, como un relato pacifista. En sus propias palabras: "¿qué pasaría si una pistola tuviera alma y decidiera que no quería ser un arma?".

Hogarth es un típico, o no tan típico, chaval de nueve años que vive en el tranquilo pueblo de Rockwell sufriendo las burlas de sus compañeros y trayendo a su madre por la calle de la amargura con su imaginación y su afición por las películas de terror de serie B. Una noche *Hogarth* verá realizado el sueño de cualquier aficionado a **MazingerZ**, cuando, lo que muchos creen es un meteorito, resulta ser un gigantesco robot que se alimenta de metal y ha perdido la memoria por el golpe del accidentado aterrizaje.

Mientras *Hogarth* descubre en el robot un amigo y compañero de juegos, la paranoia de la sociedad de la época se dedica a buscar desde invasiones alienígenas hasta imposibles y devastadoras armas rusas. La investigación del agente federal *Kent* se convertirá en una agobiadora persecución del gigante mientras éste aprende y se resuelve en sus dudas de amnesia. Finalmente los asuntos se resolverán, no sin cierta dosis inevitable de mensaje moral.

La suerte de la película es la libertad y el presupuesto que WB ha concedido a *Bird*, y el buen uso que éste ha hecho de los mismos. Lo primero ha permitido lograr una película que aun teniendo algunos detalles 'muy americanos' refleja un cuidado muy personal por parte del equipo creador. Lo segundo ha proporcionado posibilidades extraordinarias para crear imágenes técnicamente impecables, en muchos casos superiores a cualquier otra producción animada.

En el aspecto técnico todo se centra sobre un enorme equipo de animadores decididos a conseguir un resultado único. Gran parte de la animación, por ejemplo todo lo que se refiere al gigante en sí mismo, está hecha por ordenador, pero si yo no os lo dijera probablemente ninguno de vosotros lo notaría. Esto se debe según *Bird* a que "*aplicamos varios meses a conseguir un programa que rompiera las líneas exactas del ordenador para que parecieran dibujadas a mano*". Es sólo una muestra de la atención al detalle que destila el film. En cuanto al estilo gráfico y narrativo, agrada comprobar que el gigante no sonríe y que ningún personaje canta. Lo primero simplemente significa que las cosas realmente tienen aspecto de lo que son, no hay extrañas mascotas animadas con forma de candelabro. Lo segundo, en fin, supone un descanso de tanta animación musicalizada y demuestra que también es posible contar una estupenda historia con imágenes y palabras sin interrumpirla cada 11 minutos con un numerito.

Por otro lado, el conocimiento del medio de *Bird*, que ya había trabajado en numerosas producciones - por citar alguna **The Simpsons** o **Family Dog**, que se emitió dentro de los **Cuentos Asombrosos** de *Spielberg* -, y la intención homenajeadora de todo el personal. La plantilla, compuesta por todo tipo de animadores de corazón, desde veteranos de WB de los años 50 hasta estudiantes de la Escuela de Artes de California, introdujo muchos detalles, pinceladas sueltas aquí y allá. Películas de serie B, cómics clásicos, nombres y referencias.

En definitiva, esto no es anime, y se nota. Es muy superior a muchas de las producciones japonesas que os podáis encontrar. Por suerte también es muy superior a las producciones americanas a las que estamos acostumbrados. Y si tenéis oportunidad de disfrutar la versión original con voces tan bien seleccionadas como la de *Harry Connick Jr*, no dudéis en hacerlo (aunque, por supuesto, las voces españolas también hacen un gran trabajo.)

iron gonzo
gonzo@gonzoisland.

HAUNTED JUNCTION

Con la iglesia hemos topado?

Haruto es el presidente de la Asociación de Alumnos de su instituto. Aunque cuando él fue nombrado presidente no sabía que se trataba de la Asociación "Espiritual" de Alumnos. A pesar de sus protestas, y debido a la insistencia del director, *Haruto* se queda como líder de la organización, que está formada por él mismo, que es cristiano protestante, *Ashina Mutsuki*, hija de una sacerdotisa sintoísta, y *Riudo Kazumi*, hijo de un monje budista. Han sido elegidos por el director del instituto para una misión relevante.

Resulta que el instituto se encuentra justo en medio de un área triangular formada por una Iglesia Cristiana, un Templo Budista y un altar Sintoísta. La consecuencia de esto es que el instituto es un punto clave de actividad sobrenatural.

El trabajo de los chicos será nada más y nada menos que vencer y capturar a una serie de fantasmas procedentes de los institutos rivales que están atacando al centro, y así reestablecer la paz en el instituto.

Por surte para los chicos, cuentan con la ayuda de los siete fantasmas de su instituto. Pero estos fantasmas no serán nada aterradores, sino todo lo contrario, divertidos e incluso entrañables, yendo desde una voluptuosa mujer llamada "*Hanako* el inodoro", que reside en el lavabo de chicos, pasando por un esqueleto anatómico, y hasta un par de pies gigantes (glups).

Un día, el director revela a *Haruto* la existencia de siete medallones mágicos, cada uno de un fantasma, todos poseen uno, y aquel que reúna los siete medallones hará realidad su deseo (uhm, no sé, me recuerda a algo), esto motiva a *Haruto* a emprender la aventura, y conseguir lo que mas anhela: ¡dejar de ser el presidente de la Asociación Espiritual y volver a tener una vida de estudiante normal!

A medida que el grupo van enfrentándose uno por uno a los fantasmas, los chicos irán revelando sus habilidades especiales, como es el caso de *Kazuo*, que tiene la habilidad de ser poseído por espíritus de personas muertas y sobre todo animales (cosa que le producirá no pocos problemas), o de *Mutsuki*, capaz de hacer exorcismos con sus conocimientos sintoístas. Todos contarán con poderes especiales, menos *Haruto*, que será motivo de burlas por parte de los demás y que se verá en inferioridad a la hora de luchar contra los fantasmas, al no poseer más recursos que sus puños.

El diseño de personajes corre a cargo de *Atsuko Nakajima*, famoso por su trabajo en **Ranma** y **Estás Arrestado**. La animación es aceptable, y los diseños de los personajes geniales. Los fantasmas son de lo más divertido y cada uno contará su propia historia a cada cual más surrealista, especialmente la del par de pies gigantes.

Y es que este anime contiene bastantes elementos cómicos; las posesiones de *Kazou* por animales muertos, que siempre terminan por causarle problemas, y la inclinación de *Mutsuki* por los chicos pequeños son algunas muestras de ello.

En conjunto, una serie muy divertida de aventura/acción y grandes dosis de humor absurdo que destaca por la frescura de sus personajes y por las situaciones ridículas y absurdas en las que se ven envueltos. Quizás lo único malo sea su corta duración, doce episodios, pero bueno, ya se sabe, lo bueno si breve...

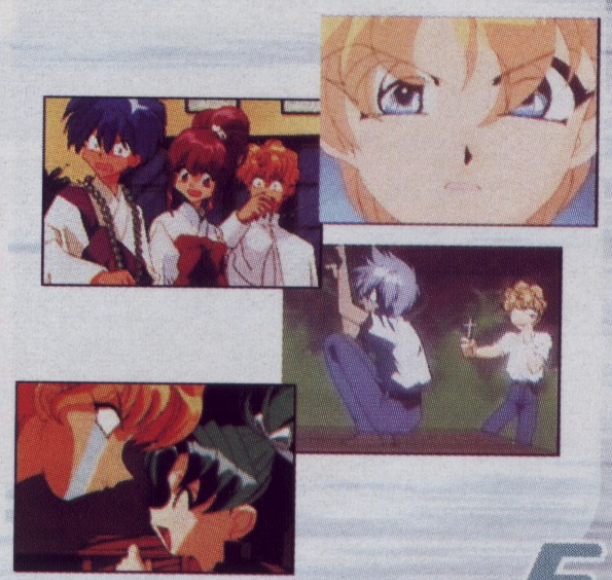
Oh tah kiu (Raúl Javier)

PERSONAJES

Haruto: No le interesa para nada la asociación, y lo único que quiere es recuperar los siete medallones para poder salir de la Asociación. (En el centro de la imagen)

Mutsuki: Sus aficiones son viajar y ¡los chicos de menos de doce años! (Esto se llama "Complejo de Shouta", la versión femenina del "Complejo de Lolita"). (Izquierda)

Kazuo: Este chico está constantemente poseído por espíritus de animales y persiguiendo a todas las chicas bonitas, en especial a *Hanako*. (Derecha)



PlayStation 2

Hola buenas a tod@s, como todos sabréis ya la Playstation 2 ya está en el mercado (el japonés, claro ^_^), y para celebrar su lanzamiento os he preparado un pequeño especial, para poneros al día sobre los datos técnicos y algunos de los juegos más impactantes disponibles y por llegar para esta nueva "bestia doméstica".

TÍTULOS QUE ACOMPAÑAN AL LANZAMIENTO DE LA CONSOLA

A-Train
Kakinoki Shogi IV
Billiards Master
American Arcade
Street Fighter EX3
SSX (Snowboard Super Cross)
Love Story
Eternal Ring
Evergrace
Stepping Selection
Kessen
Mahjong Takai 2
Millennium League
DrumMania
Jikkyou World Soccer 2000
Mahjong Yarouze 2
Powerful Pro Baseball 7
Ridge Racer V
Tekken Tag Tournament
Be On Edge
Fantavision
GT 2000
I.Q. Remix
Gekikuukan Pro Baseball
Driving Emotion Type-S

JUEGOS QUE HAN APARECIDO Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

KESSEN

Este juego, junto con **The Bouncer** y **Ridge Racer V**, es uno de los lanzamientos más esperados. Se trata de un juego de estrategia-simulación al estilo de **The Romance of Three Kingdoms**, aunque parece ser menos complejo de jugar que éste.

Kessen está basado en la era de los samurai de Japón, y, aunque las vestimentas y algunas cosas sean ficticias, la trama del juego respeta la historia real. Nuestra misión en el juego será, tomando el papel de *Leyasu Tokugawa*, dirigir nuestras tropas en una batalla contra *Mitsunari Ishida* (al que podremos elegir una vez que acabemos el juego).

La presentación del juego y la primera batalla es como un documental, la narración es soberbia y la puesta en escena nos recuerda a alguna película del maestro *Kurosawa*.

Como en cualquier juego de estrategia iremos llevando a nuestras tropas por el camino señalado, tomando decisiones, luchando con el enemigo y demás, y para ello contaremos con un elaborado tutorial que nos irá explicando cómo hacerlo todo. En diversos momentos relevantes del juego seremos deleitados con espectaculares escenas de vídeo y generadas por la consola, que nos mostrarán un balance de la situación. En el aspecto sonoro tenemos una gran cantidad de voces digitalizadas, y una banda sonora increíble que te mete de lleno en ese mundillo épico.

Como aspectos negativos, citar la ausencia de sangre en las batallas, y el hecho de que las escenas intermedias llegan a hacerse un tanto repetitivas.

En conjunto un buen juego para los amantes de la estrategia, y más para los aficionados a la historia de Japón.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Un episodio más para uno de los juegos de lucha en 3D mas emblemático para la PSX. En este nuevo **Tekken**, los chicos de Namco han reunido los mejores ingredientes de los 3 juegos anteriores, incluyendo a casi todos los personajes de la saga.

El número de movimientos por personaje ha aumentado aún más y se ha incluido un nuevo modo de juego: el combate dos contra dos. En cuanto a los gráficos, han ganado en vistosidad, y la suavidad del juego ha mejorado mucho.

Características principales de la máquina

*CPU de 128 Bits con tecnología "Emotion Engine"
*Frecuencia de Reloj (Velocidad): 294.912 Mhz
*Memoria: 32 Mb Direct rambus
*Cache: 4 Mb de VRAM
*Sonido Spu2
*Canales de Sonido: 48 canales de sonido.
*Memoria para sonido: 2 Mb
*Dispositivo de disco: DVD de 4X, y CD-ROM de 24x
*Transformación de gráficos en 3D: 66 millones de polígonos por segundo
*Decodificación de imagen comprimida: Mpeg 2

RIDGE RACER V

Una nueva entrega de la ya exitosa saga de juegos de carreras. En este nuevo título la presentación no consiste en un vídeo como de costumbre, sino que la intro está realizada con el "Emotion Engine" de la consola.

En RRV aparece una nueva chica virtual, *Ai Fukami*, que se moverá por la pantalla con un realismo asombroso. Los gráficos son geniales, y cargados de detalles, sombras, luces y demás, especialmente en las carreras nocturnas.

Si cabe criticarle algo, tal vez podríamos decir que la inteligencia artificial no está tan conseguida como se esperaba.

Las demás características, las típicas de la saga: jugabilidad, adicción y canciones cañeras.

DEAD OR ALIVE 2

Este título, que en un principio iba a ser básicamente igual al de Dreamcast, ha mejorado bastante desde que comenzó su programación, pues según parece esta versión supera con creces a la de Dreamcast e incluso a la recreativa.

Lo más destacable de este juego serán sus vistosos gráficos, su suavidad de movimiento, sus voluptuosas chicas y la posibilidad de interactuar con el escenario, como por ejemplo subir escaleras, saltar de una plataforma a otra, atravesar una ventana o caer por una cascada.

Esa innovación en los juegos de lucha hace de este un juego de lo más espectacular, que sin duda va a poner en un serio aprieto a **Tekken Tag Tournament**.

Noticias de última hora

*Al parecer los de Sony han tenido un pequeño problemilla con la PS2, pues según parece el lector de DVD de la Ps2 se salta los códigos regionales y permite reproducir películas de cualquier zona, cosa que incumple el acuerdo firmado entre el Forum DVD, que agrupa a los fabricantes de este soporte y a la asociación cinematográfica norteamericana *Motion Picture Association*.

Como Sony no quiere tener ningún tipo de problemas legales ha decidido sustituir el disco de sistema de la consola por otro con el "fallo" corregido.

*La aparición del **Final Fantasy X** se prevé para la primavera del 2001 y el **XI** para otoño del mismo año.

THE BOUNCER

Este título producto de la asociación Square-Dream Factory quizás sea el lanzamiento más esperado para la nueva máquina de Sony. Y no es para menos, los vídeos que mostraron en el pasado Tokio Game Show fueron espeluznantes, tanto que fue elegido como el mejor juego presentado.

The Bouncer estrena un nuevo tipo de juego, el "*Playing Action Movie*" (según Square) es un arcade de peleas callejeras, con una parte importante de aventura RPG como sólo los chicos de Square saben hacer, todo ello en un ambiente interactivo de calidad cinematográfica.

Los gráficos son impresionantes, cargados de detalles, con movimientos de cámara y efectos especiales que quitan el hipo.

Lo más destacado en este juego parece ser la interactividad con el escenario, ya que podremos utilizar en nuestras peleas todo lo que veamos en nuestro entorno: sillas mesas, cubos de basura, etc...

Y por si fuera poco, el diseño de los personajes está a cargo de nada más y nada menos que de *Tetsuya Nomura*, diseñador de personajes de **Final Fantasy 7** y **8**, **Parasite eve** y **Brave Fencer Mushashi**.

En fin, parece que va a ser la máxima expresión de los juegos de peleas callejeras, una especie de **Fighting Force** elevado a la máxima potencia, mezclado con **Final Fantasy** y con los efectos especiales de **The Matrix**.

Parece que promete, ¿no?

LOVE STORY

Se trata de un juego de aventura desarrollado por General Entartaiment y Enix, como características principales presenta una altísima resolución en las fotografías y la presencia de algunas de las más bellas actrices del cine nipón.

El juego está basado en el *Full Motion Video* (al estilo de los juegos para la Mega CD o la PC FX), y en gráficos digitalizados mezclados con gráficos generados por la consola. Cuenta con un montón de minipuzzles, y por lo que parece el tema principal del juego será el amor, y el mayor aliciente las exuberantes japonesitas que nos acompañarán en todo momento.

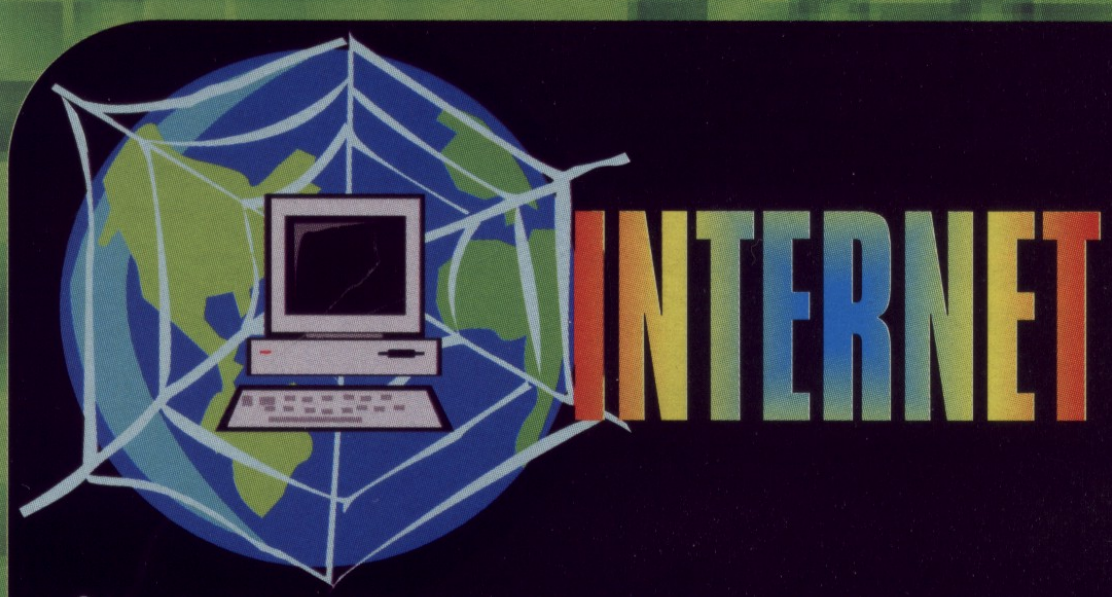
Aún no se han visto muchas imágenes de este juego, aunque lo poco que se ha visto parece que ha levantado algo de polémica, especialmente una imagen del juego en el que dos chicas se dan un beso.

Bueno, en definitiva, un nuevo juego para el disfrute exclusivo de japoneses que jamás veremos en nuestro mercado (ojalá me equivoque).

Pues eso es todo, bueno, en realidad no es todo, sólo es una pequeña muestra de la gran avalancha de títulos aparecido para esta consola, ya se irán comentando el resto de juegos en los próximos números.

Ahora sólo nos queda esperar ansiosamente la llegada de esta bestia a nuestro país, que será para poco después del verano. No dejéis de escribirme todos para comentarme lo que queráis sobre la sección y proponerme temas o juegos para comentar. Hasta la próxima.

Raúl Javier Márquez(Otakiu)
OHTAHKIU@japan.co.jp



¡Muy buenas, otakus, internautas y demás especies! Un mes más (se ve que a *Lázaro* le gustaron los resultados del mes pasado y no se ha decidido a publicar nuestra esquela en lugar de nuestra sección) nos encargamos de mostraros los entresijos de la red de redes. En esta ocasión, nuestros objetivos son **X**, la conocida obra de *Clamp* y que pronto será publicada en tomos, *Digimon*, la nueva serie de la Toei que se suma a la moda de bichos imposibles y variados, y **El Gigante de Hierro**, la última película de animación de la Warner, además de alguna que otra web breve. Vamos a ello.

Anime Web Turnpike: X Links

Una opción a tener en cuenta siempre que naveguemos por internet es pasar por la site del Anime Web Turnpike, el buscador de manga y anime por excelencia. Esta vez será mucho más sencillo, pues los creadores de la página tienen una sección de enlaces dedicada por entero a **X**, donde encontraremos las páginas recomendadas por ellos.
http://www.anipike.com/x.html

X WebRing

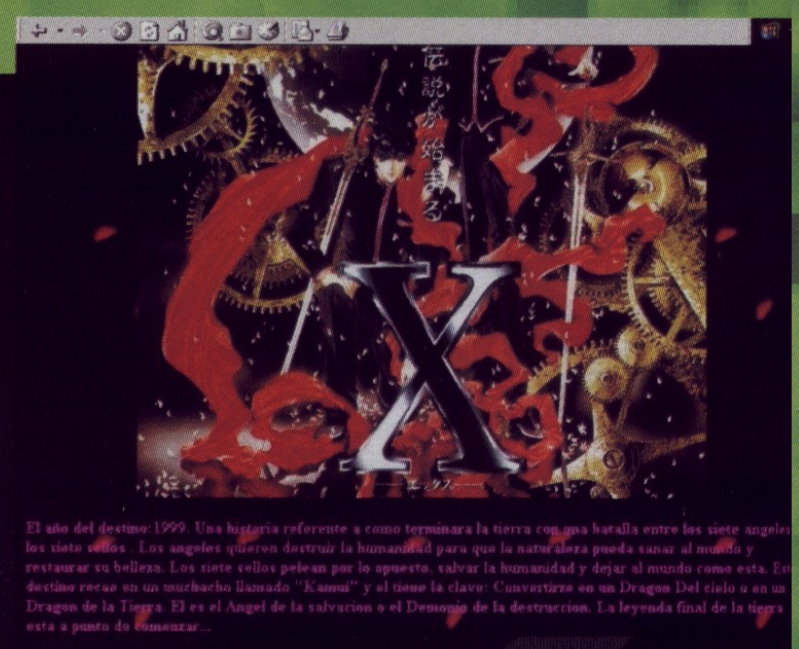
Recordemos que otro modo fácil (y eficiente) de búsqueda de páginas relacionadas a un tema es entrar en un anillo o *webring*, que reúne páginas comunes de diferentes autores inscritos. Como indica su nombre, este webring está dedicado a **X**, y además de los obligados enlaces de todos los miembros del *ring*, encontramos noticias, actualizaciones, etc. Todo ello en inglés.
http://www.animenetwork.com/souhi/xwebring/

X: The Movie

Página mantenida por Manga Entertainment y dedicada a la película de la obra de *Clamp*. Reseña noticias, sinopsis, notas de producción, *previews*... y hasta un libro de visitas. El diseño está bastante trabajado, pero se ciñe únicamente a la película (y encima poco). Se trata de una web más dirigida a la promoción que al mero hecho de informar.
http://www.manga.com/x_x/index.html

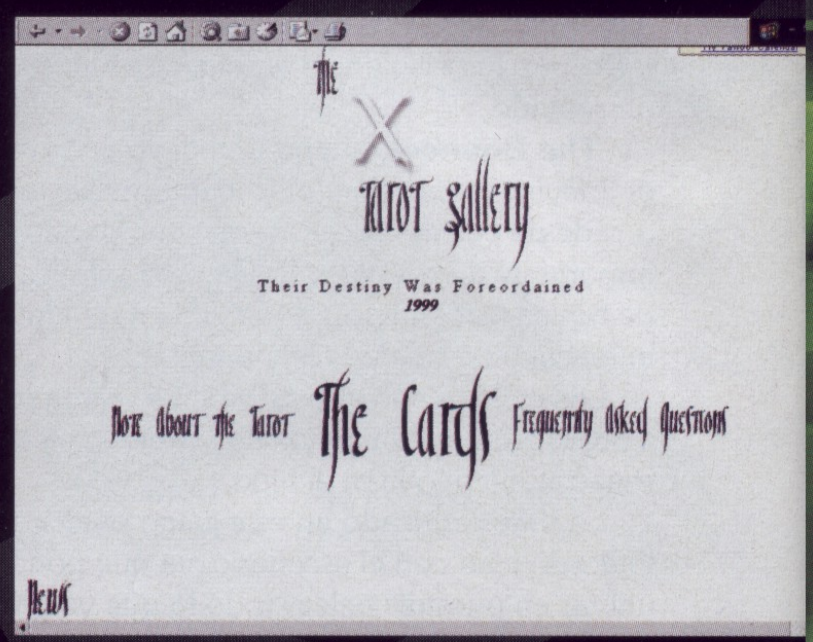
X 1999's HomePage

Es una web breve. Se limita a una introducción, página de personajes, historia y una zona dedicada a la película antes mencionada. Tiene imágenes muy grandes (se debe tener paciencia, porque tarda algo en cargarse) pero de calidad y aunque el diseño es simple no deja de ser efectivo. También está en español, lo cual es de agradecer.
http://www.geocities.com/Tokyo/Bay/7535/X.html



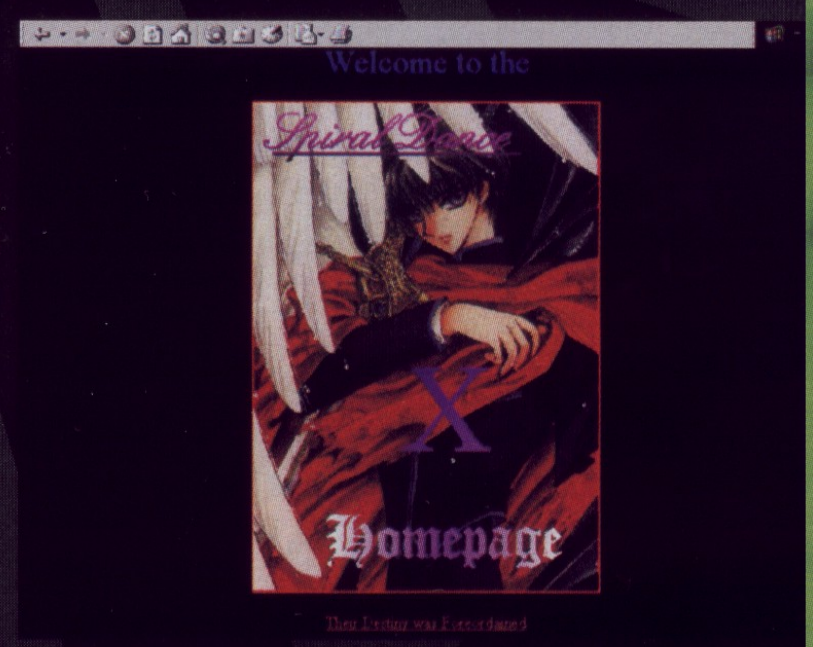
The X Tarot Card Gallery

Esta página no deja de ser una curiosidad entre todas las que tratan de **X**. Es una galería de imágenes que tienen como tema las cartas del tarot de **X**. También incluye un FAQ (*Frequently Asked Questions*, o "preguntas más comunes") y noticias, tanto de actualizaciones de la página como de todo lo referente al mundo de **X**.
http://geocities.com/SoHo/Studios/3142/xtarot/



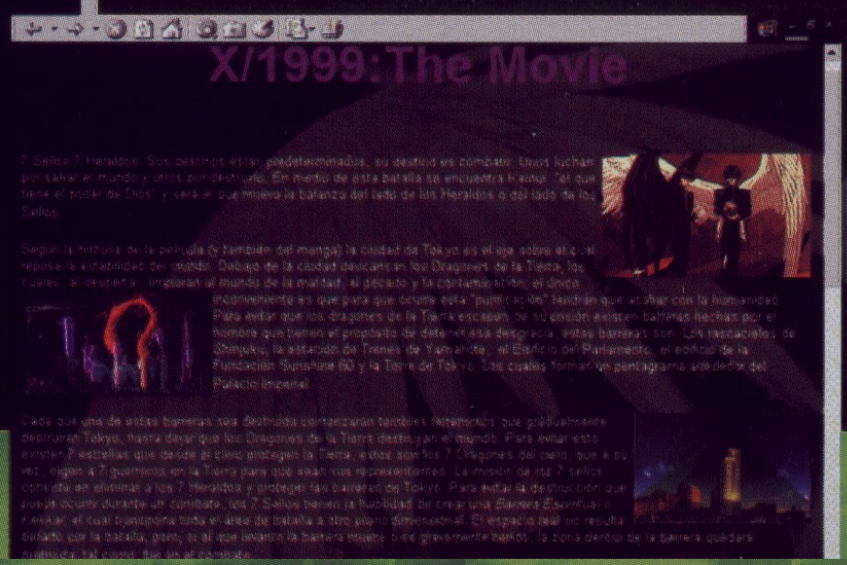
Spiral Dance X Homepage

Sencillamente, la web recomendada de este mes. Está en inglés (se ve que les va esto de hacer webs a los angloparlantes ^_^U) pero la cantidad de información que ofrece es colosal. Además de hacernos una breve introducción a *Clamp* y a **X/1999**, podemos saber más cosas sobre los 7 Dragones del Cielo y la Tierra, Guías, información sobre las familias que aparecen en la serie (los *Magami*, los *Monou*, los *Sumeragi*...), además de otros personajes, la película, el manga, y los habituales enlaces y agradecimientos. Un diseño más que correcto y agradable y alguna que otra foto grande. Pertenece al *WebRing* de *Clamp*.
http://www.geocities.com/Tokyo/Flats/6732/



X/1999 The Movie

Un reseña de la película de **X** en español, por si queréis compararla con la oficial.
http://www.geocities.com/Tokyo/Harbor/8767/x.htm



Hay muchas páginas dedicadas a **X** que, lamentablemente, sólo se centran en imágenes escaneadas de variable calidad y dedicadas a lo más variopinto: de tal a cual personaje, pasando por *cels* de la película, fondos de escritorio y portadas. Muchas de estas páginas las encontraréis en el Anime Web Turnpike, y comentarlas estaría de más pues tienen poco que

reseñar aparte de las imágenes y la cara bonita de sus protagonistas, así que cambiamos de tema.

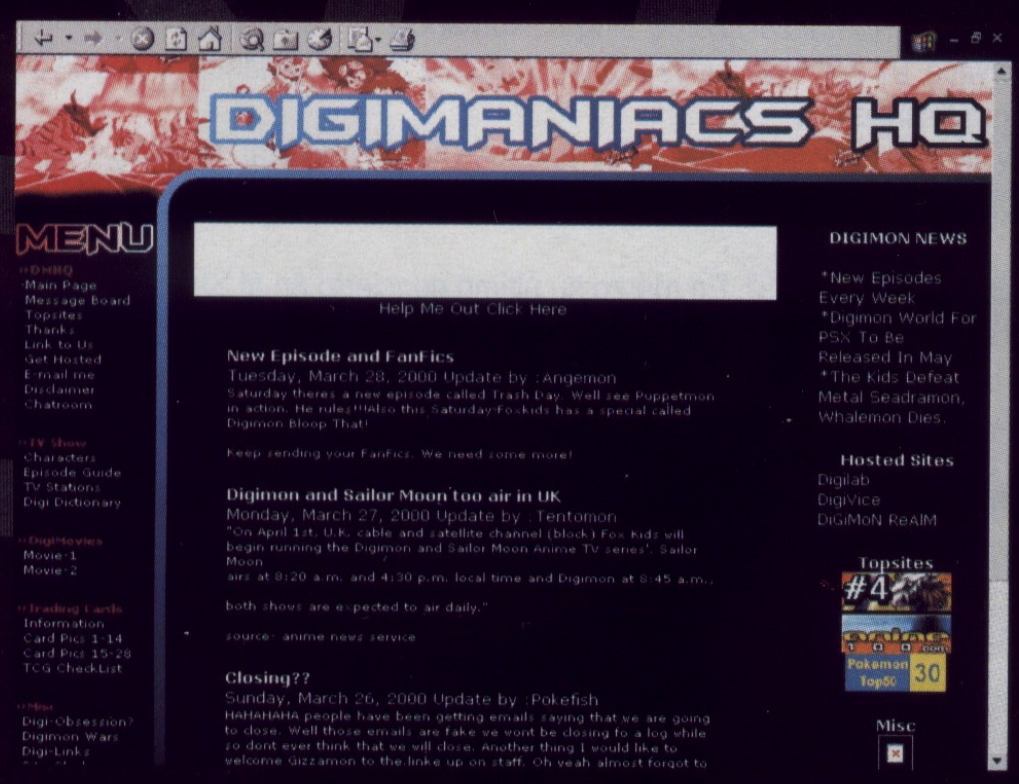
Y pasamos a **Digimon**. Al igual que otras tantas series, **Digimon** cuenta con un website oficial desde el que podemos saber lo último referente a la serie, aunque también hay muchas páginas de fans dedicadas al tema. De nuevo, si buscáis en www.anipike.com por la "D" (hay búsqueda en orden alfabético), encontraréis muchas páginas dedicadas al fenómeno **Digimon**: tanto galerías de imágenes de la serie, como de FanArt, o la temática en general.

DIGIMON DIGITAL MONSTERS (Official Web Site)

La también mencionada página oficial de **Digimon**. Como website deja bastante que desear. En términos generales permite ver imágenes, vídeos y tarjetas de los bichos que forman el mundo digital de los **Digimon**, además de un par de juegos y una guía de episodios, pero nada más. El diseño es simple y algo infantilón, y hay páginas creadas por fans que están mucho más trabajadas que ésta.
http://www.foxkids.com/digimon/

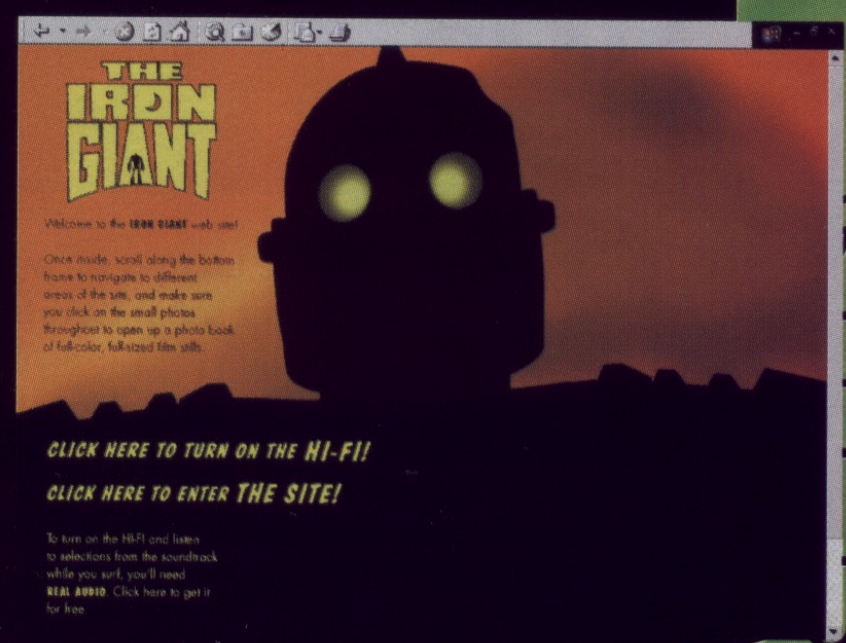
DigiManiacs HQ

Completísima. Evidentemente, mucho más recomendable que la oficial, aunque ésta pueda ser un complemento a la ahora mencionada por eso de que las últimas noticias aparecerán allí, pero en fin... Hay mucho que poder elegir: Chatroom, mogollón de información sobre la serie de TV (personajes, episodios, canales de TV que los emiten, etc.), un diccionario, reseñas de las películas, las Trading Cards, Links, Downloads y un archivo de imágenes de lo más variado (personajes, episodios, de los Digimones, en 3D, iconos...). De un diseño más sencillo que la anterior pero más agradable a la vista y mucho más rápida.
http://ddestiny.com/



Web oficial de la película "El Gigante de Hierro"

Esa pedazo de película de la Warner, que ha tenido excelentes críticas (incluso la han comparado con alguna de *Miyazaki*). En esta web, repletísima de secciones y con un bonito diseño encontraréis un jueguecito basado en la película en formato Shockwave, vídeos para descargar de la película, foro de discusión, la lista completa de dobladores (en su versión original), una completa sección sobre los animadores (biografías, FAQs, entrevista a *Brad Bird* -el director de la película- etc), fichas de personajes, historia, diseños de personajes y un montón de cosas más. En inglés.
http://www.wbmovies.com/irongiant/index.html



Y para terminar, queremos incluir algunas de esas páginas que, de algún modo u otro, han llamado nuestra atención (recordad que si tenéis página web podéis enviárnosla para ver si podemos reseñarla). Es curioso ver cómo buscando y rebuscando, uno puede encontrar cosas tan curiosas como las que mencionamos ahora (siempre relacionadas con el mundo del manganime, por supuesto ^_^U).

Woohoo!

El diseño de la página parodia al conocido buscador Yahoo! En este website encontramos *links* a cursos de dibujo (sí, los hay sobre manga, a eso íbamos...) impartidos por algunos dibujantes reconocidos, bien dirigiéndonos a sus páginas web o a ejemplos tomados de algunas revistas especializadas de otros países y escaneados por fans. El diseño es sencillo -únicamente aparecen los *links*- y se limita a cumplir su función de buscador, pero ayuda a que se cargue bastante rápido. Está en inglés.
http://aimee.wyvernweb.com/lhowtodraw.html

Ronny's *Devil & Devil* Translations

Animando a que las Tropas de Asalto sigan traduciendo **Maison Ikkoku** y viendo que esto de la traducción en la fanedición empieza a tomar forma de una manera más o menos seria, no podemos pasar por alto la página de *Ronny* (un chico americano bastante majo, por cierto ^ ^), que lleva traducidos cerca de la decena de tomos de **Devil & Devil**, la obra de *Yuki Miyoshi*. Además incluye enlaces a otras traducciones suyas. Se añade a las páginas en inglés (*NdKrestas: A ver si un día me animo y la traduzco al castellano*).
http://nabiki.newberry.edu/thark/manga/DD/index.html

Webs Breves:

Fan fics de Alita y Ashen Victor

http://www.gunnm-seraphim.org/

Página en español sobre Alita, en Dreamers

http://www.dreamers.com/manga/gunnm/index.htm

Por este mes eso ha sido todo. De todos modos, no olvidéis que Internet crece día a día y, de hecho, mientras leéis esto es posible que aparezcan nuevas páginas y enlaces en los buscadores, a la vez que otras más antiguas desaparecen. Ya lo sabéis, la Red es vasta e infinita. Nos vemos el mes que viene.

Marta Fierro "Buffy" (*buffy@teleline.es*)
CJ González "Krestas" (*krestas@jet.es*)

LARREINE

Bueno, después de un mes sin artículo volvemos al ataque. Esta vez sobre **Lareine**, un grupo bastante original.

Su aspecto es muy Visual y, al igual que **Malice Mizer**, entrarían en ese pequeño reducto del llamado Super-Visual. Otra cosa en común es la afición por lo francés, pero llevándolo hasta el final. En su último Álbum hay un par de canciones calificables de Pop Francés. Al mismo tiempo también tienen canciones mucho más Rock con abundancia de guitarras (y dios sabe que *Mayu* es un buen guitarra). Otra cosa en común es que hasta su debut como Major se basaron en su propia discográfica. Además *Kamijo* (vocales) y *Emiru* (bajo) fueron *roadies* para **Malice Mizer**.

Sin embargo las coincidencias más o menos acaban ahí, musicalmente no se parecen y la voz de *Kamijo* es muy particular. Los escenarios no son tan grandiosos pero el saber hacer del grupo hace que eso no se eche en falta. Aunque son mucho más simples, saben crear ambiente y hacer que su público, ya sea en la sala de concierto o en el salón de casa viendo una cinta, sienta la música muy próxima. Volviendo a *Kamijo*, su aspecto antes de cortarse el pelo era MUY afeminado y eso echaba para atrás, hasta que le ves y le oyes, lejos de ser afeminado y "loca" es más bien muy masculino. Junto a él, el infantiloide *Emiru* que, aparte del bajo, también se ocupa de la mesa de mezclas cuando la canción lo requiere. En la batería *Machi*, que hace el piano cuando no lo hace *Mayu*. *Mayu* es un poco como el miembro que no encaja: no actúa, no es teatral y pasa bastante de maquillajes y vestidos elaborados. Sin embargo no está de más y estoy segura de que él es principal artífice de las canciones más guitarreras. De hecho *Mayu* es, junto a *Kamijo*, el creador del grupo. Unos meses después dejó el grupo pero volvió, nunca se dieron explicaciones al respecto. Aunque después de ver cómo *Kamijo* plantaba su dedo corazón delante de la cara de *Mayu* en medio del concierto que sale en la cinta "Chantons l'amour", sería lógico pensar que no acaban de llevarse bien. Por las filas del grupo también hubo un tal *Akira*, pero de él no se sabe gran cosa.

Otra de las características de **Lareine** es su afición por mimar a los fans: maxi singles en libros tamaño A4 en edición de lujo, pósters A2, cards especiales... y todo sin apenas subir los precios. Y, lo más impresionante que he oído nunca, para su segundo single, Major, había un papel de carta y si antes de una fecha en concreto recibían la carta se comprometían a contestar. Y lo hicieron...

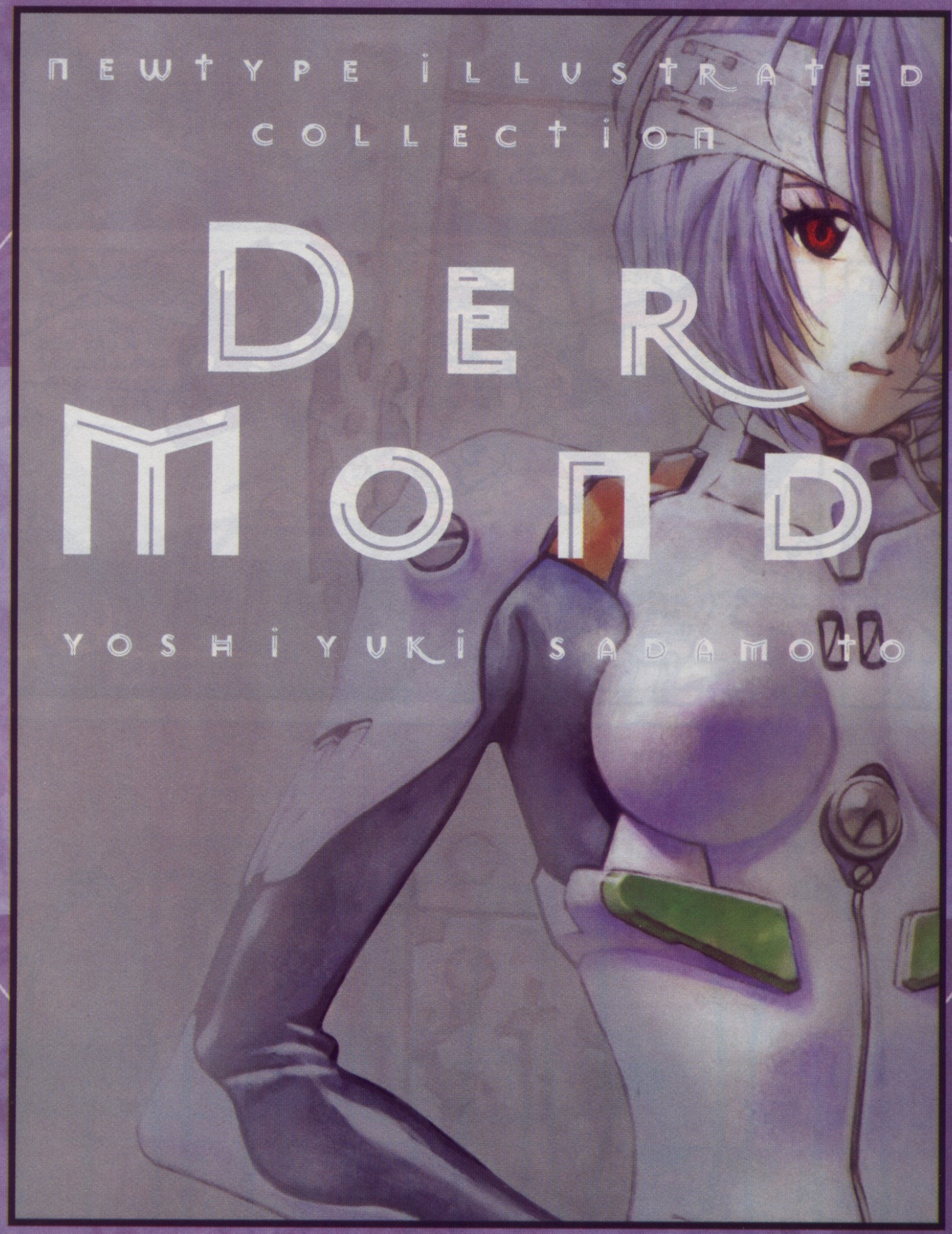
Durante su época de Indies coincidieron con otros grupos que son, o han sido, importantes, como **Shazna**, **Plastic Tree**, **Pierrot**, **Dir en Grey**, **Mirage**, **Néil**, **Vasalla**, **Blüe**, **Gargoyle**, **Eliphas Levi**...

A lo largo de todas sus canciones, libros y conciertos han ido desarrollando la historia de *Lillie Charlotte* y *Jerémi*. Una historia de amor frustrada ocurrida a mediados del Siglo XIX (¿?) cuya continuación y final supuestamente feliz se encarna en *Kamijo* y en una chica francesa. La historia en sí está llena de referencias a la serie **Versailles no Bara**.

Minako
minako@teleline.es

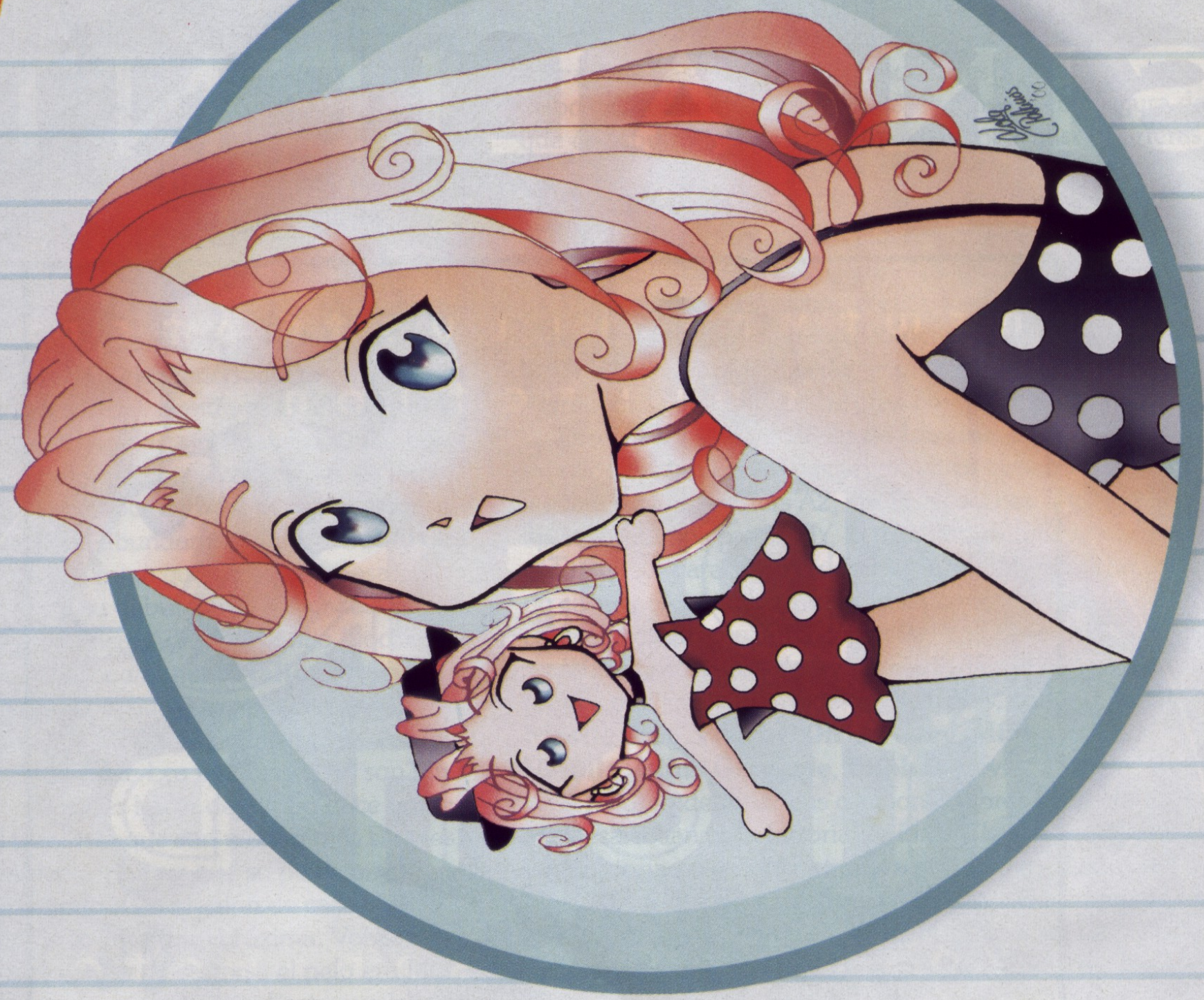
Su discografía/historia:
1994: *Mayu* y *Shoki* (*Kamijo*) forman el grupo **"Laliene"**.
1995: Se va *Mayu* y se une *Emiru*, *Mayu* vuelve en mayo. 29/03 1ªDemo Tape "Detest off doll". 22/08 2º Demo Tape "Marche Funebre" con *Kyouka* (ahora en **Eliphas Levi**) en la batería. En noviembre *Machi* se les une. Durante este año cambian su nombre a **"Lareine"**.
1996: En marzo single "Saikai no hana" regalado para celebrar su 1er aniversario. 13/07 Demo Tape "Tsukiyo no Kageki" con *Akira*.
1997: 01/01 Mini Álbum "Blue Romance". 28/08 Single "Romancia" y Demo Tape "Mist". Participan en el ShockWave '97 vol. 1y2. 07/09 Álbum completo "Blue Romance" y *Akira* ya no está más que en los agradecimientos.
1998: abril/mayo Show Tour "Fleur ~le Printemps". Prologue CD (¿?) "Saikai no Hana..." 21/04 Single "Fleur". 01/10 CD y PhotoBook en edición limitada "Lillie Charlotte". 18/12 Maxi Single "Métamorphose".
1999: enero, Tour "Metamorphose 1999". En marzo su último concierto en el Shibuya Public Hall antes de su debut como Major. El concierto se grabó para la cinta "Chantons l'amour". 26/05 Major Debut en SME con el Single "Fiançailles". Participan en el ShockWave Illusion '99. 25/08 primer Live Video "Chantons l'amour ~Lillie kara no tegami~" y su 2º Major Single "Billet ~youki natsu no binsen~", que será el ending del programa "Mirai ~Maze '99~". Octubre/noviembre "Fûyû Tôkyô" como tema para el programa de TV "Sunday Jungle" que el 15/12 se edita como su 3º Major Single. 24/12 Abre su página oficial www.lareine.net
2000: 09/02 doble Single "Bara wa Utsukushiku Chiru" (versión del opening de "Versailles no Bara) / "Ano Hito no Aishita Hito nara". *Ryoko Ikeda*, autora de **Versailles no Bara** participa dibujando la portada, el póster, los anuncios y la card. 16/02 primer Álbum Major "Fierté no Umi to Tomo ni Kieyu The last of romances" edición especial limitada y el VideoClip Collection "Fierté no Umi to tomo ni Kieyu Film Tracks-". 23/02 edición regular del Álbum.

TE DEJARÁ SIN ALIENTO



DER MOND ES EL LIBRO DE ARTE DEFINITIVO DE **YOSHIYUKI SADAMOTO**, UN VOLUMEN DE LUJO QUE RECOGE ILUSTRACIONES DEL AUTOR PARA **EVANGELION** Y OTROS TRABAJOS.

120 págs. A la venta en mayo.



Sailor Macarena

CHUSARIO

Señorita Faye, Señorita Faye... ¿Qué significa...?

Hola, chicos. El mes pasado vimos qué era el manga y el anime, hoy seguimos con otra lección básica para que os vayáis enterando poco a poco. Ya sabéis que si tenéis preguntas, levantáis la mano ordenadamente y me la mandáis por e-mail o por carta. Bien, espero que toméis buenos apuntes que luego a lo mejor os pregunto. Este mes hablaremos de lo que sois vosotros y algunas de las cosas que hacéis:

Otaku. Si sois otakus a mí dejadme en paz, ¿vale? Hace mucho tiempo, en un país muy lejano... Japón, por supuesto, otaku era una expresión muy formal que significaba 'tú' o 'tu casa'. Después, y sobre todo a raíz de unos trágicos crímenes cometidos por un obseso las de películas porno, tomó un significado de 'fanático, obseso' de cualquier afición o género, pero en un tono muy despectivo que afortunadamente ya se ha suavizado en parte. Fuera de Japón el significado que se le ha dado es más concreto y se refiere en general a cualquier aficionado al manga/anime. En algunos sitios se le da más o menos matiz de obsesión, según les dé.

Fan. Este sería el término equivalente a otaku pero más general. Un fan de algo es un aficionado a eso. Un fan de la cría de tortugas o un fan de las maquetas de aviones o del hockey sobre hielo. También tiene una forma despectiva en Estados Unidos, *fanboy*, que se acerca al tono de obsesión de 'otaku'.

Friki. En cada tierra tienen su forma de hablar y en España no iban a ser menos. Así últimamente se ha extendido mucho llamar friki a algunos. El término me lo explicó *Lázaro* hace tiempo (*Lázaro*, ni te me acerques que se lo digo a tu novia): "Un friki es aquella persona rara por naturaleza que emplea todo su tiempo, recursos y esfuerzos en un único hobby o medio en detrimento de todo lo demás e incluso de sus propias relaciones sociales o personales. Un tío raro, vamos. Es decir, casi cualquier consumidor de manga de los que se ven en los salones".

Bueno, y ¿qué es lo que hacen los frikis cuando están solos? Ehm, pervertidos... ¬_¬ Mejor veamos qué es lo que hacen cuando se juntan. Poned un punto y aparte y tomad nota de dónde se juntan:

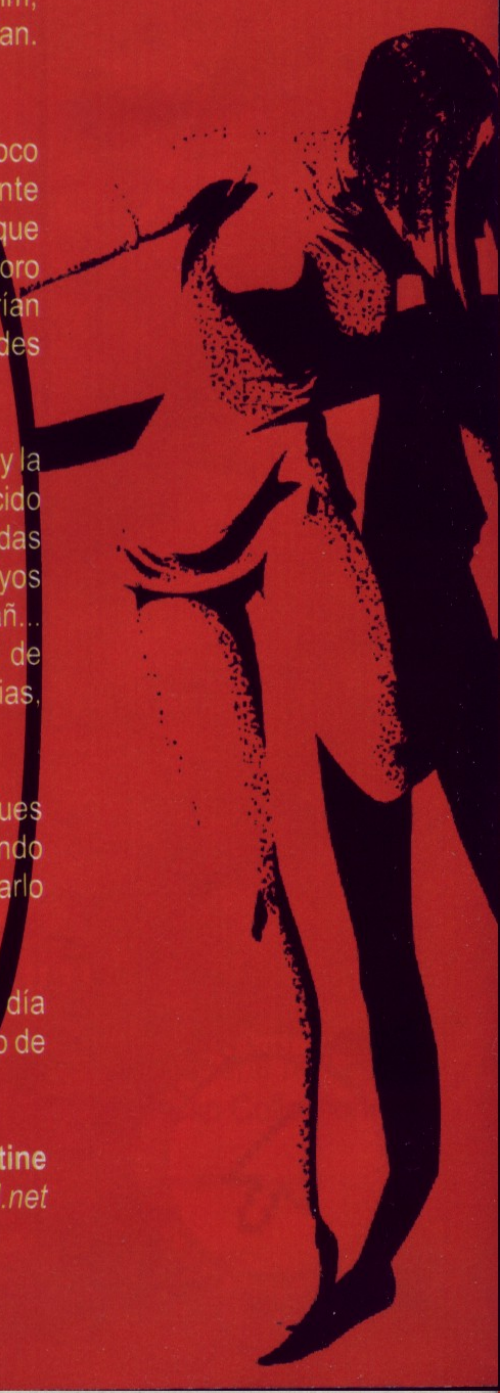
Salones del cómic. Al principio sólo en Barcelona y después poco a poco en otras varias localidades. Son reuniones fundamentalmente comerciales, con presencia importante de editoriales y empresas que suelen presentar sus novedades y de tiendas que se hacen de oro vendiendo a miles de aficionados cosas que normalmente no podrían encontrar fácilmente. Además se intentan organizar algunas actividades de entretenimiento: proyecciones, karaokes, concursos de disfraces...

Jornadas. Es algo mucho más pequeño y orientado al entretenimiento y la diversión. La parte más divertida de los salones pero a nivel más reducido ya que se suele realizar con medios escasos. Generalmente promovidas por grupos o asociaciones de otakus, sólo cuentan con pequeños apoyos de sus ayuntamientos o de las instituciones a las que consigan engañ... convencer. Entre las primeras, Albanime, las Chibijornadas y las de Zaragoza o Getafe. Ahora hay otras muchas en casi todas las provincias, sólo tenéis que buscarlas.

Quedadas (o Kedadas). ¿Y cuando no hay salones ni jornadas? Pues nada, quedan y toman algo (o no toman nada) y así de vez en cuando organizan pequeñas salidas en las que conocerse los nuevos y pasarlo bien juntos.

Bueno, os salva la campana. No queda más tiempo. El próximo día hablaremos de cosas más avanzadas. O a lo mejor no, a lo mejor hablo de otra cosa totalmente distinta. ¿Algún problema?

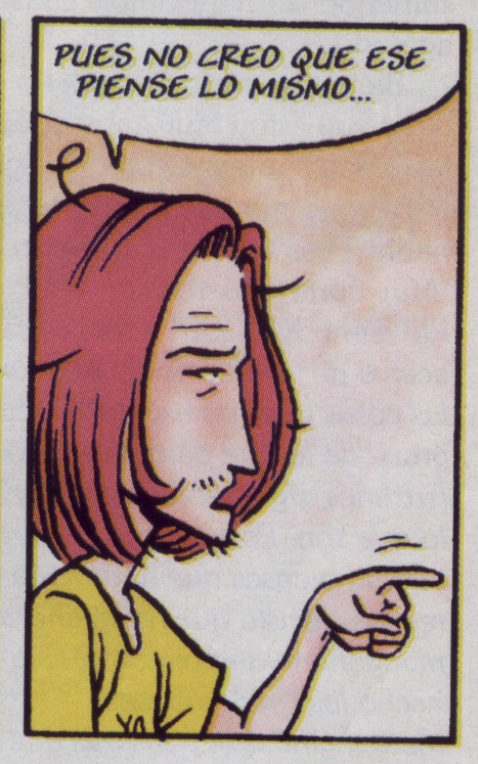
Faye Valentine
fayevalentine@airtel.net

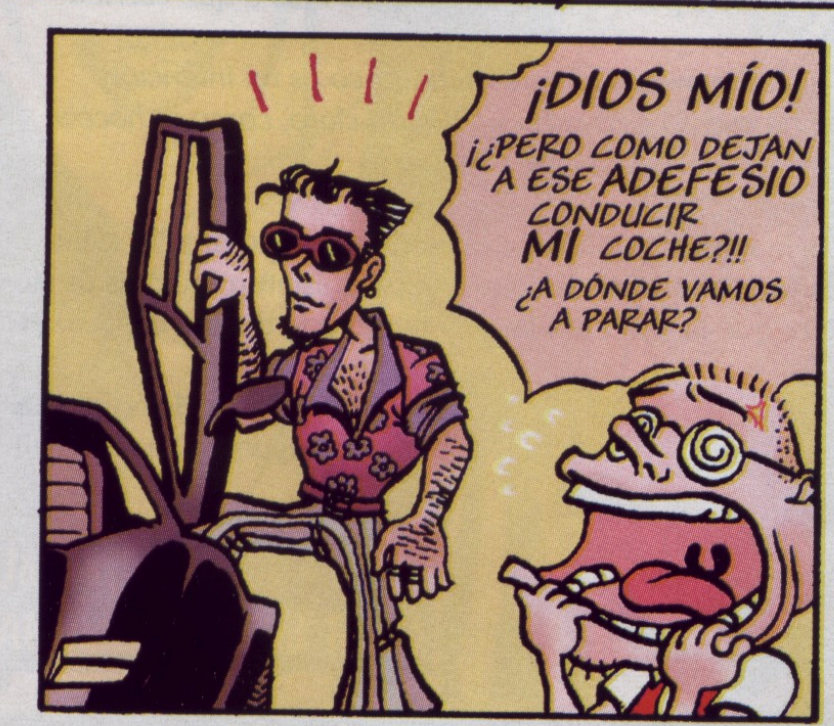


UNIVERSITY BLUES

por GUILLERMO MARCH

www.dreamers.com/autores/gmarch





N. DEL A.: EN MI UNIVERSIDAD, LAS INFRACCIONES SE CASTIGAN PONIENDOLE AL COCHE UNA PEGATINA EN LA QUE SE LE DA A CONOCER AL INOCENTE CONDUCTOR SU DESPISTE CIRCULATORIO. EL LADO MALO ES QUE SON MUY MALAS DE QUITAR. EL BUENO ES QUE NO TENGO COCHE.

Buenas. Y muy buenas, además, ya que hay muy poquito que comentar del número anterior, pues al descolocamiento que sufrió el artículo de La Espada del Inmortal sólo hay que sumar un error, el de poner *Darwin* con "G", un típico caso de prisas. Lo triste es que sólo una persona se dio cuenta de ello, en fin...

Bueno, claro, y que de nuevo por las prisas se nos olvidaron algunos nombres en el *staff*, como por ejemplo nuestro nuevo fichaje *Ismael Álvarez* o la preciosa correctora *Lidia Nuñez*, el primero es el autor de la portada de este número (entre otras muchísimas cosas) y la segunda le echará una mano a *Lázaro* con las correcciones para que no se pase por alto ninguna incorrección gramatical.

Pasando a otro tema, tenemos que disculparnos con aquellas personas que en su día pidieran número que no pueden llegarles por estar agotados, pero es que las solicitudes de ejemplares son continuas, y muchas veces los avisos de que algún número se ha agotado llega cuando la revista nos llegan cuando la revista ya está en imprenta, por lo que en el cupón de solicitud de ese número aparece como disponible y puede llevar a que alguien lo pida, sufriendo así el inevitable chasco cuando le decimos que ya está agotado.

Bien, llegamos al apartado de las cartas personalizadas, y he de decir que estoy muy cabreado, porque hasta ahora sólo *Lázaro* y yo recibíamos misivas como la siguiente, pero ahora también *Yoshi* lo hace, y no me hace gracia tener que repartir mi trono de odio con nadie. Pero bueno, al César lo que es del César, he aquí la carta:

"Muy apreciado Yoshi:

Me llamo XXXXXX y tengo 15 años. Quería hacer un comentario acerca de tu artículo de opinión sobre MB. A lo mejor te crees todas las cosas que has escrito (en cual caso lo lamentaría mucho, es más grave de lo que pensaba) pero quiero creer que todas esas falacias (razones argumentadas, je, je) las has escrito teniendo consciencia de lo que son. Porque, por poner un ejemplo de tantos absurdos, si de verdad piensas que tu artículo fue objetivo, no sé qué haces en una revista (revista que hasta ahora y en su conjunto es la mejor de manganime que conozco). No es más objetivo que el dossier que han hecho los "friki babosos".

Me imagino que pensarás que soy una de esas fans que se han sentido ofendidas porque alguien se ha atrevido a tocar su serie sagrada. Sí, soy fan de MB, pero eso no quiere decir que no sepa aceptar una crítica "bien hecha y fundamentada". De hecho, estoy de acuerdo en algunas cosas, el protagonistas es el típico guapo, tiene un final feliz de esos que en realidad nunca existen, la calidad del anime deja mucho que desear, los personajes se hacen más guapos es según qué escenas... Todo eso es cierto, muy a pesar mío, pero de verdad que me sorprendió la cantidad de chorradas que leí.

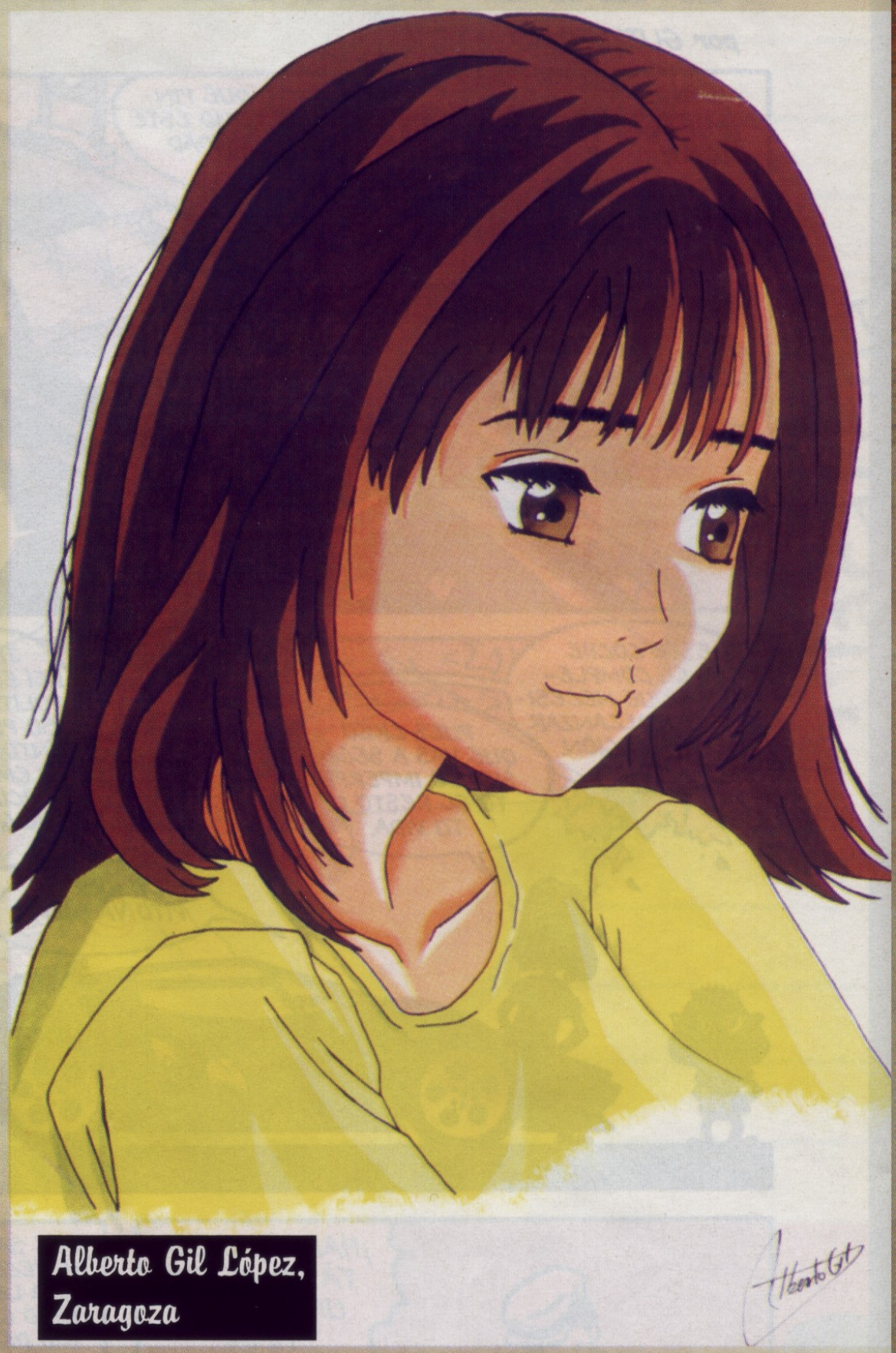
Lamento que no hayas sabido encontrar el "contenido" de MB. Cuando la gente dice que se siente identificada, no se refiere a que vive con dos padres y dos madres en una misa casa, o que su casa tiene tropecientos metros cuadrados como la mansión de Meiko. Se refiere a los sentimientos, eso que todo el mundo tiene en la adolescencia y que parece que se pierde con el tiempo, eso que provoca que, sobre todo las chicas, tengan esas paranoias mentales muy parecidas a las de Miki, que nadie reconoce y que todo el mundo tiene. En cuanto a lo de Meiko y el profesor, ¡por favor!, no sé si reír o llorar. Ahora resulta que eso provoca "confusiones en el ambiente escolar". Atención, que ahora todas las chicas de España van a tener relaciones con su profesor. ¡Como si no hubiera ya relaciones profesor-alumno antes de la serie! Si ha de pasar algo parecido, no será porque hayan visto la serie. ¡Censurable! Cualquiera diría que estamos en el 2000. Y menos mal que darse la mano ya era algo muy fuerte, y darse un simple beso era lo más de lo más. Por la tele echan a todas horas escenas de cama a punta pala y los niños se van a corromper por ver un beso.

Otra cosa: cuando quiera algo más cultural y educativo, iré al colegio horas extras o contrataré un profesor particular. La gente ve precisamente este tipo de cosas porque tiene sus peculiaridades fuera de lo normal, al mismo tiempo que refleja los sentimientos totalmente normales. ¿O me vas a decir que los monstruitos del ya pesado Pokémon, o los mechas de cualquier manga son más reales que esta serie? Y, si nos ponemos en el plan en que te has puesto tú, ¿quién te dice que no van a surgir fascistas y nazis potencialmente peligrosos después de ver relatos de la II Guerra Mundial a causa de una mala interpretación? ¿Sabías que Hitler basó su ideología en una malinterpretación de los textos de Nietzsche (filósofo alemán que dudo conozcas)? ¿A que es de risa?

Bueno, dejándome muchas cosas en el tintero, se despide una fan de vuestra revista.

PD1: Lo de la objetividad, ¿era un chiste o una broma? Espero que hayas escrito el artículo por rellenar una página más o que escriba gente como yo.

PD2: Esto no es una crítica personal ni tampoco es mi intención ofenderte, sólo he escrito esta carta hablando claro, como lo hacéis vosotros."



Alberto Gil López, Zaragoza

Y por eso te la hemos publicado. En serio, llena de orgullo saber que nuestra revista tiene lectores como tú, ya quisieran muchas otras. Y yo ya termino, que la carta era larga y tengo que dejarle espacio al *Shino*.

Matsuyama
matsuyama@iname.com

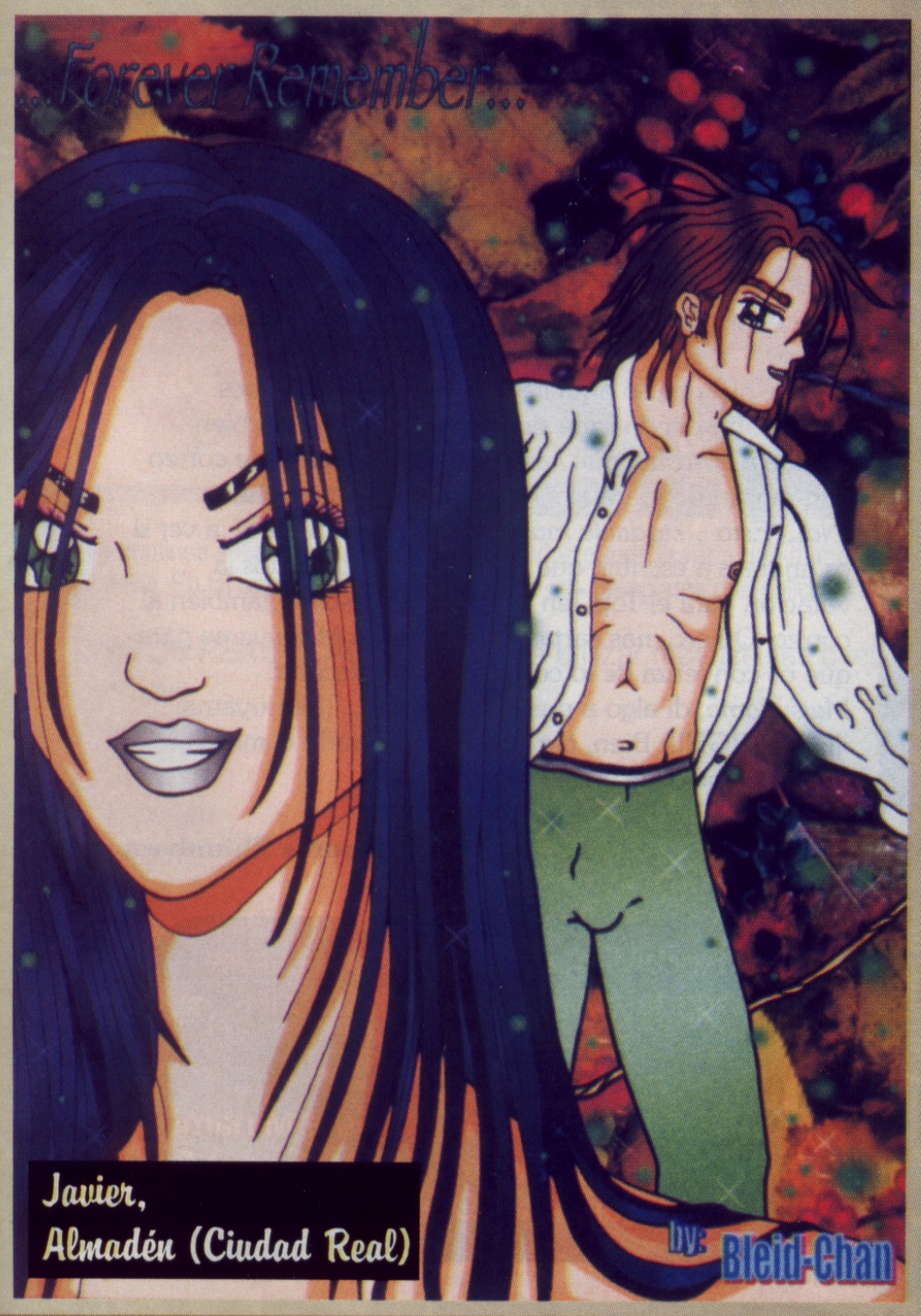
¡Bienvenidos! Si no fallan mis cuentas, este número de **Minami** saldrá a la venta coincidiendo con la celebración en Barcelona del Salón Internacional del Cómic. Esperamos vuestras cartas contándonos qué os ha parecido el salón, y si no habéis podido asistir desde estas páginas os contaremos cómo fue la cosa. Sin más espera empezamos con vuestras cartas.

Marcos Almendros (Majadahonda, Madrid)
Marcos se declara un novato en esto del manga y el anime y nos alegramos de que se haya metido en este apasionante mundo leyendo **Minami**. Se confiesa aficionado al género de la fantasía heroica, aunque nos pide que le recomendemos algunas obras de otros géneros para ampliar su colección. Bien, pues ahí van unas modestas sugerencias de este humilde correero. Por un lado te recomiendo **Dominion** y **Ghost in the Shell**, ambas del conocido autor *Masamune Shirow* y de temática futurista. Por otro lado también te recomiendo **Detective Conan**, una serie de detectives (perogrullo...) que es de lo mejorcito que se ha visto por España últimamente. Bueno, espero que estas recomendaciones te sirvan de algo y entres a fondo en el apasionante mundo del manga. Por otro lado, OVA son las siglas de *Original Video Animation*, nombre que reciben en Japón las series de anime destinadas a la venta directa en vídeo, sin pasar por la TV ni los cines.

Natacha Fuster (Palma de Mallorca, Baleares)
Queda anotada tu queja sobre los comentarios que se cuelan en algunos artículos, que tome nota el coordinador que es el que manda (y el que hace la mayoría de los comentarios, todo sea dicho...). Las películas "atrasadas" de Manga Vídeo son algo difíciles de conseguir últimamente, en sus catálogos han desaparecido recientemente bastantes títulos por razones que ignoramos. Eso puede ser la explicación de las dificultades que tienes para encontrar las cintas que te faltan de la serie de **Street Fighter**. Por otro lado, tras la publicación **de Sailor Moon** y **Sailor V** no parece que Glénat vaya a sacar más obras de *Naoko Takeuchi*, al menos por el momento. Personalmente prefiero las ediciones en tomo, acostumbran a ser más económicas, tardas menos tiempo en finalizar una colección y es un formato mucho más cómodo. Pero para gustos se hicieron los colores...

Alejandro Fajardo (Cádiz)
Otro habitual de esta sección que vuelve a casa por... por el Salón, podríamos decir. Como muy bien supones *Gosho Aoyama*, el autor de **Detective Conan**, es también el autor de **Yaiba**, una serie que emitieron en Tele5 hace unos años y que seguramente algunos recordareis. También aciertas en tu segunda suposición, ya que no hay versión animada (al menos hasta el momento) de **Solamente tú**. Por el contrario sí existe anime de **Gunsmith Cats**, cuya versión en cómic recientemente concluyó su publicación en nuestro país. Concretamente se trata de una serie de OVAs de 5 capítulos, que aún no ha sido editada en España. Por ahora no hay ninguna editorial española interesada en conseguir los derechos de **Card Captor Sakura**. Quizá si la serie se emitiera en otras televisiones de ámbito estatal la cosa cambiaría, ya sabemos que la emisión de una serie en la caja tonta aumenta enormemente las posibilidades de que se edite su versión manga. Pero por ahora, tal y como está el mercado, nada de nada.

Laura Gravina
Así que te consideras una "incultotaku" desde que leíste un artículo de *Lázaro* en la revista Neko hace un tiempo (imira lo que has hecho, *Lázaro*!). Me alegra ver que hay gente que se toma algunas de las cosas que dice nuestro coordinador con humor en vez de enfadarse, pues en realidad suele escribirlas precisamente para eso. Siguiendo con el interfecto (con *Lázaro*, se entiende), sí que le gustan algunas series, lo que pasa es que le gusta hacerse el chico duro. Si no fuera porque seguro que lo censura te pondría alguna series que le gustan. La emisión de **Generator Gawl** por una cadena de ámbito nacional está algo difícil, teniendo en cuenta el tratamiento que se le da al anime en dichas cadenas. Aunque el hecho de que haya sido emitida por Vía Digital le da alguna posibilidad, será cuestión de esperar. Lo de "**Shin Marmalade Boy**" que te han comentado me suena a trola, la verdad. Sí, del estilo de "yo he visto el manga de **Dragon Ball GT**". Como no te refieras a la segunda edición en formato cómic-book que está haciendo Planeta DeAgostini, me parece que te han tomado el pelo (*NdL: Je, je, nuestro artículo sobre el final inédito de **MB** está dando sus frutos...*).



Daniel Anguita (Pedrera, Sevilla)
Vaya, otro que se considera incultotaku... ¡parece un virus! Para conseguir *merchandising* de tus series favoritas lo mejor es pedirlo a una librería especializada de alguna capital, como Sevilla, Barcelona, Valencia o Madrid. En las primeras páginas de algunos números de **Minami** hay direcciones de tiendas, sólo tienes que ponerte en contacto con la que te interese para introducirte en el apasionante (y caro) mundo de los pedidos por correo. Otra solución son los pedidos por Internet, pero en tu caso queda descartado ya que no tienes acceso a la red. Sobre *Kenji Kawai* hablaremos próximamente en la sección de música de la revista, por algo este compositor ha realizado algunas de las mejores bandas sonoras del anime, como **Patlabor** o **Ghost in the Shell** entre otras.

Francisco Molinero (Toledo)
Nos pregunta que por qué, con la de gente que va, no aparecemos en el programa El 8º Pasajero.
Bueno, no sé qué decir, supongo que por muchas cosas. Imagino que porque muchos de los colaboradores de la revista no viven en Barcelona y no se van a pegar la panzada, otros porque no les interesa salir en según qué medios o programas, otros porque no tienen tiempo, incluso se comenta que la que lleva el programa es detractora acérrima de nuestro director y juró y perjuró que nunca lo invitaría (*NdL: Sí, eso me han dicho fuentes fiables, de hecho, en cuanto me enteré no pude soportar la idea de pasar mi vida sin aparecer en dicho programa y me suicidé, en realidad os está escribiendo mi espíritu, que se ha quedado en la Tierra para dar un poco más el follón*).

Direcciones de lector@s que quieren escribirse con otr@s otakus

Patricia
C/ Velada nº2 2º-D
45600 Talavera de la Reina (Toledo)

Irene Fernández
C/ Wilson nº40
08223 Terrassa (Barcelona)

Hugo Pérez
C/ Tres Cruces nº99 pta. 11
46014 Valencia

Natacha Fuster
C/ Soldado Isern Comas nº1 7º-1ª
07010 Palma de Mallorca

Laura Gravina
C/ Juan de la Cosa nº5 1º-C
48004 Bilbao

Ana Cuervo
C/ Juanin de Mieres nº4 2º-D
33207 Gijón

Pere Fabian
C/ Pere Martell nº21 9º-G
43001 Tarragona

Fernando José Mosquera Miranda
shadefalcon@hotmail.com

Pantera Feroz
panteraferoz@latinmail.com

Ana Cuervo (Gijón)
Una fan de **Evangelion** ansiosa por conocer el futuro de la publicación en España de su serie favorita nos escribe desde Asturias. Pues bien, tengo buenas y malas noticias. Las buenas son que la publicación del manga sigue por buen camino, y en Norma parece que lo irán editando según aparezca en Japón nuevo material. Las malas se refieren a la versión animada, concretamente a las películas. Y es que no parece que Manga Vídeo, empresa que comercializó la serie de TV, tenga intención de editar las películas **Death&Rebirth** y **The End of Evangelion** por el momento. Planeta-DeAgostini va a editar **X** de *CLAMP*, si se cumplen las previsiones, para las mismas fechas en las que lees esta revista, es decir, coincidiendo con el Salón del Cómic de Barcelona. La edición constará de 3 tomos (al menos en un principio) en el mismo formato de obras como **Adolf**, por ejemplo.

Bueno, pues hasta aquí llegó el correo de este mes. Aunque no puedo irme sin mandarle un saludo bien grande a *Yasashii*, que casi me hace entregar este correo aún más tarde, para alegría de nuestro coordinador (*NdL: Esto... ¿todavía más tarde?*). Por otra parte, a ver si os animáis a escribir, que desde que empezamos la votación para el Top Ten os da pereza escribir también al correo. Quiero más cartas, o mandaré a *Matsuyama* para que os convenza de lo conveniente de escribir. *Matsuyama*, di algo a nuestros lectores... (Matsuyama: ¡¡GROARGH!!) Bien, creo que han captado el mensaje. ¡Hasta el mes que viene!

Asuma Shinohara

Recordad, enviad todas vuestras cartas, dibujos, colaboraciones, críticas, regalos, etc, a:

ARES Informática - Revista Minami
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

¡HAZTE CON TODOS!

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

NO DEJES QUE TE FALTE NI UNO SOLO DE LOS EJEMPLARES DE LA MEJOR REVISTA DE MANGANIME

MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN

Nota: La continua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+350 ptas de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 2.000 PTAS

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 7.540 PTAS

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 477 22 84

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios). Para los de música se recomiendo instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA MUY IMPORTANTE

Tenemos muchas devoluciones de "CDs que no funcionan" que resulta que están perfectamente y que es fallo del usuario. Por favor, para que os sirva de referencia, los CDs o funcionan o no funcionan, pero no lo hacen a medias. Si se os ven por ejemplo los vídeos y las imágenes pero no se os escucha la música o corren las webs, es decir, si algún apartado os funciona pero otro no al CD no le pasa absolutamente nada, es problema de vuestro ordenador, algún cruce de vínculos o enlaces o algún problema con los programas asignados por defecto para ejecutar determinados ficheros.
Si podéis y os quedáis más tranquilos comprobadlo en el ordenador de algún amigo. Y si aún así tenéis problemas probad a visualizar el contenido del CD con el Explorador de Windows y no con el propio navegador del CD.

NUEVOS VOLÚMENES
de los actuales nº1 en Japón

COWBOY BEBOP
colección de 9 vídeos
cada mes volumen nuevo

SERIAL EXPERIMENTS LAIN
colección de 6 vídeos
cada mes volumen nuevo

VHS vol.nº5

COWBOY BE-BOP ©1998 SUNRISE
Todos los derechos reservados

VHS vol.nº5

SERIAL EXPERIMENTS LAIN
© 1998 TRIANGLE STAFF/PIONER LDC,
todos los derechos reservados

DRAGON BALL IN MEMORIAM
Rafael Vazquez R.